

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) MENGGUNAKAN *CROSSWORD PUZZLE* PADA MATERI ZAT ADIKTIF DAN PSIKOTROPIKA KELAS VIII DI SMP IT AL GHAZALI PALANGKARAYA TAHUN AJARAN 2017/2018**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi dan Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

**SITI ADE SANGGARWATI PRATIWI**  
**NIM. 1301140350**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKARAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA  
PROGRAM STUDI TADRIS BIOLOGI  
2017 M/1439 H**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**Judul** : Penerapan Model TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) Tipe Crossword Puzzle Pada Materi Zat Adiktif Dan Psikotropika Kelas VIII Di SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya Tahun Ajaran 2017/2018

**Nama** : Siti Ade Sanggarwati Pratiwi

**NIM** : 1301140350

**Fakultas** : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

**Jurusan** : PENDIDIKAN MIPA

**Program Studi** : TADRIS BIOLOGI


**Jenjang** : STRATA 1 (S.I)

Palangka Raya, Oktober 2017

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

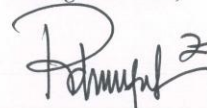
  
Gito Supriadi, M.Pd  
NIP. 19721123 200003 1 002

  
Ridha Nirmalasari, M.Kes  
NIP. 19860521 201503 2 001

Mengetahui,

Wakil Dekan  
Bidang Akademik,

Ketua Jurusan  
Pendidikan MIPA,

  
Dra. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd  
NIP. 19671003 199303 2 001

  
Sri Fatmawati, M.Pd  
NIP. 19841111 201101 2 012

## NOTA DINAS

Hal : **Mohon Diuji Skripsi**  
**Saudari Siti Ade Sanggarwati**  
**Pratiwi**

Palangka Raya, November 2017

Kepada  
Yth. **Ketua Panitia Ujian Skripsi**  
**IAIN Palangka Raya**  
di-  
Palangka Raya

*Assalamu 'aialaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : **Siti Ade Sanggarwati Pratiwi**  
NIM : **1301140350**  
Judul : **Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Menggunakan Crossword Puzzle Pada Materi Zat Adiktif Dan Psikotropika Di Kelas VIII DI SMP IT AL GHAZALI Palangka Raya Tahun Ajaran 2017/2018.**

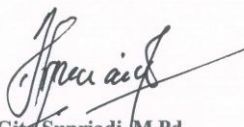
Sudah dapat diujikan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam.


Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

*Wassalamu 'aialaikum Wr. Wb*

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
**Gito Supriadi, M.Pd**  
NIP. 19721123 200003 1 002

  
**Ridha Nirmalasari, M.Kes**  
NIP. 19860521 201503 2 001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Menggunakan Crossword Puzzle Pada Materi Zat Adiktif Dan Psikotropika Di Kelas VIII DI SMP IT AL GHAZALI Palangka Raya Tahun Ajaran 2017/2018** oleh Siti Ade Sanggarwati Pratiwi, NIM: 1301140350 telah dimunaqasyahkan pada Tim Munaqasyah Skripsi oleh Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya.

Hari : Selasa  
Tanggal : 7 November 2017

### Tim Penguji:

1. **H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd** (Ketua Sidang/Penguji) (.....)
2. **Prof. Dr. Supramono, M.Pd** (Penguji Utama) (.....)
3. **Gito Supriadi, M.Pd** (Penguji) (.....)
4. **Ridha Nirmalasari, M.Kes** (Sekretaris/Penguji) (.....)

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
IAIN Palangka Raya,



**Drs. Fahmi, M.Pd**  
NIP. 19610520 199903 1 003

**Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)  
Menggunakan Crossword Puzzle Pada Materi Zat Adiktif Dan Psikotropika  
Di Kelas VIII DI SMP IT AL GHAZALI Palangka Raya Tahun Ajaran  
2017/2018**

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) pada materi zat adiktif dan psikotropika di kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya. Pokok masalahnya adalah untuk melihat bagaimana hasil belajar siswa terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan pada materi zat adiktif dan psikotropika di kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan metode pra eksperimen dengan desain rancangan pretest dan posttest. Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII. Data diperoleh melalui pengamatan lembar observasi dan dengan menggunakan tes hasil belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Pengelolaan proses pembelajaran yang telah dibuat sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan sangat baik (2) aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* diperoleh nilai rata-rata sebesar 81%. Aktivitas belajar kelompok siswa dapat dikatakan terlaksana dengan baik (3) peningkatan hasil belajar peserta didik diperoleh nilai rata-rata persentase pemahaman siswa pada pretes sebesar 43,89%, dan pada postes sebesar 83,75% (4) nilai rata-rata ketuntasan peserta didik sebesar 91,67% sedangkan nilai rata-rata ketidaktuntasan peserta didik sebesar 8,3% (5) respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* siswa berpendapat merasa senang terhadap pembelajaran sebesar 100%, pendapat siswa terhadap lembar kerja siswa merasa senang sebesar 91,67% dan tidak senang sebesar 8,3%. Selama pembelajaran berlangsung siswa dapat berdiskusi dengan baik sebesar 87,5% dan tidak dapat berdiskusi dengan baik sebesar 12,5%, hal ini dikarenakan suasana belajar yang tidak tenang. Sebanyak 95,83% siswa mudah berpendapat pada pokok bahasan zat adiktif dan psikotropika dan sebesar 4,17% tidak mudah. Siswa berminat menggunakan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebesar 87,5% dan sebanyak 12,5% siswa tidak berminat.

**Kata kunci** : Model pembelajaran Kooperatif, Hasil belajar, Aktivitas Belajar, ketuntasan Peserta didik, Respon Siswa Terhadap Pembelajaran, Zat adiktif dan psikotropika.

**Application Of The Model Kooperatif (*Teams Games Tournament*) Use  
Crossword Puzzle On Matter Of Addictive And Psychotropic Substances In  
Class VIII Junior High School It Al Ghazali Palangka Raya In Academic  
Year 2017/2018**

**ABSTRACT**

The purpose of this research is to know study result on student who is applied learning model of teams games tournament (TGT) with crossword puzzle on addictive and psychotropic substances in class VIII junior high school IT Al Ghazali Palangka Raya. The main problem is to know the students achievement toward TGT learning model that used in addictive and psychotropic at eighth grade SMP IT Al Ghazali Palangka Raya.

The research used quantitative approach. The research was a kind of research that used pre-experiment method with design pretest dan posttests. The subject of this research was eighth grade students. Data collected by observation sheets and students achievement test.

The result show that : (1) the management of learning process is very well. (2) the average of student activity using Teams Games Tournament model is 81%. The student group activity is good. (3) there is a rise on student study result whereas the average of student's understanding on pretest is 43,89% and on posttests is 83,75%. (4) the average of student pass the passing grade is 91,67% and 8,3% is not. (5) 100 % of the student gives a response that they are happy learning used team games. Tournament 91,67% of student felt happy using student working sheet and 8,3% did not. During the study, 87,5% of student was able to discuss well and 12,5% of student can not discuss well, this is because the learning situation is not quiet. 95,83% of student was able to convey their idea and 4,17% cannot.

**Kata kunci :** Learning Model Kooperatif, learning result, Learning Activity, Mastery Of Learners, Student Response To Learning, Addictive and psychotropic substances.

## KATA PENGANTAR

**Assalamu'alaikum Wr.Wb.**

Puji syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Penerapan Model kooperatif tipe TGT (*Teams Gmae Tournament*) menggunakan *Crossword Puzzle* Pada Materi Zat Adiktif Dan Psikotropika Kelas VIII Di SMP IT Al Ghazali Palangka Raya Tahun Ajaran 2017/2018** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd). Sholawat serta salam semoga tetap dilimpahkan oleh Allah 'Azza wa jalla kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabat beliau yang telah memberikan jalan bagi seluruh alam.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, motivasi serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu iringan doa dan ucapan terima kasih yang setinggi tingginya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Ibnu AS Pelu, SH., MH Rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
2. Bapak Drs. Fahmi, M.Pd, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian.

3. Ibu Dra. Hj. Rodhatul Jennah, M. Pd, Wakil Dekan Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah membantu dalam proses persetujuan dan munaqasyah skripsi.
4. Ibu Sri Fatmawati, M.Pd, Ketua Jurusan Program Studi Tadris Biologi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah membantu dalam proses persetujuan dan munaqasyah skripsi.
5. Ibu Dr Desi Erawati, M.Ag, Dosen Pembimbing Akademik yang dengan kasih sayangnya dengan sabar membimbing dan memberikan arahan selama penulis menempuh pendidikan di IAIN Palangka Raya.
6. Bapak Gito Supriadi, M.Pd, Dosen Pembimbing I yang berkenan meluangkan waktu di sela kesibukan untuk membimbing dan memberi arahan serta motivasi dalam pengerjaan skripsi ini hingga selesai.
7. Ibu Ridha Nirmalasi, M.Kes, Pembimbing II yang berkenan meluangkan waktu di sela-sela kesibukan untuk membimbing dan memberi arahan serta motivasi dalam pengerjaan skripsi ini hingga selesai.
8. Bapak dan Ibu dosen IAIN Palangka Raya khususnya Program Studi Tadris Biologi yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas sumbangan ilmu dan pemikirannya serta memberikan dengan ikhlas bekal ilmu pengetahuannya kepada penulis.
9. Orang Tua dan Keluarga yang selalu mendoakan dan menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan studi.



10. Kepala SMP IT AL GHAZALI Palangka Raya Ustadz Umar Iskandar, S.Si, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
11. Kepada Ustazah Misnawati M.Pd yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian serta siswa-siswi kelas VIII Al Khawarizmi SMP IT AL GHAZALI Palangka Raya selaku subjek penelitian.
12. Sahabat dan teman-teman seperjuangan di TBG angkatan 2013 semoga sukses untuk kita semua.

Demikian sekilas kata pengantar dari penulis. Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak terdapat kelemahan dan kekurangan yang perlu disempurnakan, oleh karena itu sudi kiranya kepada para pembaca untuk bisa memberi masukan yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Aamiin ya rabbal 'alamiin.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb**

Palangka Raya, November 2017  
Penulis,

**SITI ADE SANGGARWATI PRATIWI**  
NIM. 130 114 0350

#### PERNYATAAN ORISINALITAS

*Bismillahirrahmanirrahim*

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul, "**Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Menggunakan Crossword Puzzle Pada Materi Zat Adiktif Dan Psikotropika Di Kelas VIII DI SMP IT AL GHAZALI Palangka Raya Tahun Ajaran 2017/2018**" adalah benar karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan.

Jika di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran maka saya siap menanggung resiko atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Palangka Raya, Nopember 2017

Yang Membuat Pernyataan



**SITI ADE SANGGARWATI PRATIWI**

NIM. 130 1140350

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ  
لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya meminum khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah adalah perbuatan keji termasuk perbuatan setan. Karena itu jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”.

(Q.S Al Ma'idah: 90)

# *PERSEMBAHAN*

## *SKRIPSI INI KU-PERSEMBAHKAN KEPADA*

- 1. Papa dan mama yang tersayang dan tercinta yang selalu mendukung, menyemangati, dan memotivasi serta tidak henti-hentinya selalu mendoakan yang terbaik untuk anaknya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi sampai saat ini dengan mudah dan lancar.*
- 2. Kakak ku Akhmad Dody Prabowo S yang selalu menyayangiku dan selalu menyemangati dalam setiap langkah ku.*
- 3. Terima kasih kepada pembimbing skripsiku, yaitu Bapak Gito Supriadi, M.Pd, dan Ibu Ridha Nirmalasari, M.Kes yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan kritik pada tugas akhir ini sehingga skripsi ini dapat selesai.*
- 4. Terima kasih kepada Ustazah ku di SMP IT AL GHAZALI Palangka Raya dan dosen-dosen MIPA*

*khhususnya prodi BIOLOGI IAIN Palangka Raya yang memberikan banyak sekali ilmu yang bermanfaat.*

- 5. Sahabatku Helda widya wati S.Pd dari MAN sampai Kuliah selalu memberikan motivasi dan memberikan kritik dan saran dari hal-hal yang kecil hingga hal-hal lainnya.*
- 6. Terima kasih kepada teman-teman anak Biologi angkatan 2013 yang selalu berjuang bersama-sama, membantu dalam penelitian ini dan menyemangati.*

## DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan.....	ii
Nota Dinas .....	iii
Pengesahan Skripsi .....	iv
Abstrak .... ..	v
Abstrac .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Pernyataan Orisinil.....	x
Moto .....	xi
Persembahan .....	xii
Daftar Isi .....	xiv
Daftar Tabel .....	xvi
Daftar Gambar.....	xvii
Daftar Lampiran .....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Definisi Operasional.....	11
H. Sistematika Penulisan.....	13
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Kerangka Teoritis .....	15
B. Penelitian yang Relevan .....	43
C. Kerangka Berpikir .....	44
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	47
A. Pendekatan Penelitian .....	47
B. Subjek Penelitian.....	47
C. Variabel Penelitian .....	49
D. Teknik Pengumpulan Data .....	50
E. Instrumen Penelitian.....	53
F. Teknik Analisis Data .....	55
G. Jadwal Penelitian.....	59
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	61
A. Hasil Penelitian .....	61

B.    Pembahasan.....	73
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....	93
5.1    Kesimpulan.....	93
5.2    Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	95
Lampiran-lampiran.....	97

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah Pembelajaran kooperatif .....	30
Tabel 2.2 Tahapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	33
Tabel 3.1 Klasifikasi N-gain.....	56
Tabel 3.2 Nilai Konversi Pengelolaan Pembelajaran.....	57
Tabel 3.3 Nilai Konversi Aktivitas Kelompok siswa dalam pembelajaran.....	58
Tabel 3.4 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	59
Tabel 4.1 Pengelolaan Pembelajaran Model <i>Teams Games Tournament</i> .....	64
Tabel 4.2 Skor Aktivitas Siswa.....	66
Tabel 4.3 Skor Aktivitas Belajar Kelompok.....	66
Tabel 4.4 Data Persentase Pemahaman Siswa Pada Pretest Dan Postes.....	69
Tabel 4.6 Respon Siswa Terhadap Pembelajaran menggunakan model TGT.....	72
Tabel 4.7 Nilai Turnamen Pada Setiap Kelompok.....	73
Tabel 4.8 perubahan pemahaman konsep siswa dari pretset ke posttest berdasarkan N-Gain ternormalkan.....	79



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sistem Otak .....	36
Gambar 2.2 Zat Adiktif.....	37
Gambar 2.3 Narkotika.....	38
Gambar 2.4 Diagram Kerangka Berpikir.....	46
Gambar 4.1 Diagram Persentase Nilai Rata-rata peserta didik.....	71
Gambar 4.2 Grafik Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Zat Adiktif Dan Psikotropika.....	80
Gambar 4.3 Contoh Jawaban Siswa Dengan Kode C-14 Pada Pretest Pada Butir Soal 11,12,13,14 Dan 15.....	82
Gambar 4.4 Contoh Jawaban Siswa Dengan Kode C-14 Pada Posttest Pada Butir Soal 11,12,13,14 Dan 15.....	83
Gambar 4.5 Contoh Jawaban Siswa Dengan Kode N-16 Pada Pretest Pada Butir Soal 4,5,6 Dan 7.....	84
Gambar 4.6 Contoh Jawaban Siswa Dengan Kode N-16 Pada Pretest Pada Butir Soal 4,5,6 Dan 7.....	85
Gambar 4.7 Contoh Jawaban Siswa Kelompok I.....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp).....	97
Lampiran 2. Soal pretest dan posttest.....	113
Lampiran 3. Kunci jawaban soal pretest dan posttest.....	122
Lampiran 4. Soal Crossword puzzle (TTS).....	123
Lampiran 5. Tabel. lembar Pengelolaan Pembelajaran Menggunakan Model <i>Teams games tournament</i> .....	124
Lampiran 6. Tabel. lembar Pengelolaan Pembelajaran Menggunakan Model <i>Teams games tournament</i> .....	126
Lampiran 7. Tabel. Lembar pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT.....	128
Lampiran 8. Tabel. Lembar pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT ( <i>teams games tournament</i> ).....	129
Lampiran 9. Tabel. Lembar Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> .....	130
Lampiran 10. Kisi-kisi soal uji coba instrumen Tes hasil belajar (THB).....	132
Lampiran 11. Skor pretes dan psotes.....	133
Lampiran 12. Foto-foto penelitian.....	135

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam memperbaiki sumber daya manusia dan kemajuan suatu bangsa. Untuk menghasilkan sumberdaya manusia dan kemajuan suatu bangsa bisa dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Upaya meningkatkan mutu pendidikan diharapkan dapat meningkatkan harkat serta martabat manusia Indonesia. Selain pembenahan kurikulum, peningkatan mutu pendidikan juga dilakukan melalui metode-metode yang diterapkan supaya hasil belajar peserta didik semakin meningkat.

Pendidikan tidak akan berjalan tanpa arah dan tujuan yang akan dicapai. Tujuan pendidikan itu sendiri telah diatur di dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang merumuskan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Tim Redaksi Fokus Media, 2005:98).

Tujuan pendidikan adalah mengubah anak dari cara berpikir, merasa, berbuat, dan mengubah sikap dan sifat menjadi lebih baik. Kurikulum disusun untuk mendorong anak berkembang ke arah tujuan itu. Sudah selayaknya pendidik maupun anak didik tahu apa yang harus dicapai.

Adanya tujuan yang jelas akan memberikan ukuran tentang keberhasilan pelajaran. Bila tujuan itu tidak tercapai maka ada kekurangan dalam proses mengajar-belajar itu, secara empiris dapat dicari melalui percobaan, cara manakah yang paling serasi untuk mencapai hasil yang ditentukan(Nasution, 1994:9).

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa. Rendahnya kualitas pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia saat ini terlihat pada rendahnya kualitas pendidikan dan terlihat dari rendahnya atau kurang nilai siswa terhadap hasil belajar yang sudah ditentukan dalam KKM dan guru cenderung menggunakan model ceramah dalam melaksanakan pengajaran atau pada saat sedang mengajar sehingga membuat siswa jenuh dan bosan dan mengakibatkan siswa mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan dilaksanakannya model ceramah yang dilakukan guru siswa mengalami penurunan nilai yang sudah ditetapkan oleh KKM dan membuat siswa tidak aktif dalam kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung disekolah sehingga KKM yang sudah ditentukan masih banyak yang belum tuntas. Begitu pula pada cara pengajaran guru dikelas khususnya guru biologi masih terkesan monoton, dimana praktek pengajaran memberikan kesan kurang menarik bahkan membosankan. Begitupula yang terjadi pada kelas VIII di SMP IT Al Ghazali Palangka raya ditemukan permasalahan utama dalam proses mengajar yaitu sebagian siswa kelas VIII memiliki motivasi belajar biologi yang masih rendah. Siswa memandang pelajaran biologi sebagai pelajaran yang membosankan karena penuh dengan

hafalan, hal tersebut menjadikan siswa kelas VIII menjadi pasif, bosan, dan mengantuk pada saat pelajaran sejarah berlangsung.

Informasi awal diterima bahwa di SMP IT Al Ghazali Palangka Raya hasil belajar peserta didik materi zat adiktif dan psikotropika masih dibawah nilai KKM yaitu kurang dari 70. Persentasi peserta didik yang benar-benar memahami materi yang diajarkan dari 24 peserta didik yaitu hanya 40% dan merupakan dari peserta didik yang dianggap cerdas sedangkan sisanya 60% rata-rata kurang dalam pemahaman materi. Guru telah berusaha memberikan pembelajaran yang baik kepada peserta didik. Namun, peserta didik masih merasa kurang tertarik mengenai materi yang diajarkan. Sehingga penelitian merasa tertarik ingin melakukan penelitian dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan *Crossword Puzzle* dengan tujuan agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang di ajarkan khususnya pada materi zat adiktif dan psikotropika dan juga dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam bertanya,berkomunikasi sehingga peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang diperoleh dan dapat mengalami kenaikan dari nilai KKM yang sudah ditentukan dengan adanya bantuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan *crossword puzzle* .

Berdasarkan observasi dan wawancara dilapangan pada bulan September 2016 dengan salah satu guru IPA di SMP IT Al Ghazali Palangkaraya yaitu ustazah Misnawati, S.Pd, bahwa hasil belajar peserta didik pada materi zat adiktif dan psikotropika masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu

kurang dari 70. Sedangkan KKM untuk materi zat adiktif dan psikotropika adalah 70. Kemudian berdasarkan hasil wawancara saya kepada semua murid kelas VIII diketahui 80% peserta didik tidak menyukai pelajaran IPA khususnya pada materi zat adiktif dan psikotropika. Proses pembelajaran yang diterapkan guru dalam menyampaikan materi selama ini masih menggunakan metode ceramah yang terfokus pada penjelasan guru saja atau dikenal dengan pembelajaran konvensional serta jarang menggunakan metode lain atau belum menemukan model yang cocok untuk mengaktifkan peserta didik di dalam kelas. Akibatnya sebagian besar peserta didik menjadi kurang berani untuk bertanya, kesulitan menjawab pertanyaan maupun pengungkapan pendapat sehingga hasil belajarnya menjadi kurang optimal. Berdasarkan masalah tersebut, sudah sepantasnya guru melakukan inovasi demi memperbaiki kualitas pengajar, misalnya dengan memilih dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang bermakna serta dapat mengaktifkan peserta didik (Sudarmaji, 2011:63).

Penggunaan metode belajar yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang terhadap pembelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, member kemudahan untuk siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih yang baik. Karena itu, melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat guru dapat memilih atau menyesuaikan jenis pendekatan dan metode pembelajaran dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan (Aunurrahman, 2010:141).

Model pembelajaran yang efektif memiliki keterkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap perkembangan dan kondisi peserta didik dikelas. Demikian juga pentingnya pemahaman guru terhadap sarana dan fasilitas sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan beberapa faktor lainnya yang terkait dengan pembelajaran. Tanpa pemahaman terhadap kondisi ini, maka model yang dikembangkan guru cenderung tidak dapat meningkatkan peran serta peserta didik secara optimal dalam pembelajaran, dan pada akhirnya tidak dapat memberi sumbangan yang optimal terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik (Trianto, 2010:21).

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang terhadap pembelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberi kemudahan bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Karena itu, melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat guru dapat memilih atau menyesuaikan jenis pendekatan dan metode pembelajaran dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan (Aunurrahman, 2010:141-143).

Peneliti berharap melalui model pembelajaran *Teams Game Tournamen* (TGT) model *Crossword Puzzle* ini diharapkan peserta didik akan lebih memahami tentang zat adiktif dan psikotropika. *Teams Game Tournamen* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggota 5 sampai 6 peserta didik sehingga bekerja dalam kelompok. Pembelajaran disertai dengan adanya

permainan akademik untuk memastikan setiap anggota kelompok menguasai pelajaran yang diberikan(Rusman,2010:224).

*Teams Game Tournamen* (TGT) adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang paling banyak diteliti. Dari berbagai macam penelitian terhadap penerapan model pembelajaran ini memberikan kesimpulan akhir tentang keefektifan pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournamen* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran(Rusman,2010:224-225).

*Crossword Puzzle* adalah Teka-Teki Silang (TTS). Dalam TTS disediakan sejumlah pertanyaan, pertanyaan atau kata/frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. Deskripsi umum permainan *Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan dengan template yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris). Crossword puzzle, melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

*Crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk



memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Fungsi kegunaan dari teka teki silang itu sendiri yaitu membangun saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus menerus belajar dengan santai. Karena belajar dengan santai inilah yang dapat membuat siswa menjadi lebih paham dan mudah masuk dalam ingatan siswa sehingga siswa tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Menggunakan Crossword Puzzle Pada Materi Zat Adiktif Dan Psikotropika Kelas VIII Di SMP IT Al Ghazali Palangka Raya Tahun Ajaran 2017/2018”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang terjadi dalam penelitian ini yaitu:

1. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran terbiasa menggunakan model ceramah.
2. Peserta didik cenderung diam dan memendam kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, hanya menerima informasi guru.
3. Peningkatan hasil belajar peserta didik masih belum mencapai nilai KKM dalam pembelajaran materi zat adiktif dan psikotropika.

### C. Batasan Masalah

Agar penelitian terarah dan dapat mencapai sasaran maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini ditekankan pada peningkatan peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *Crossword Puzzle*.
2. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran IPA materi Zat Adiktif Dan Psikotropika di kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya.
3. Penelitian ini ditekankan pada guru mata pelajaran yang masih sering menggunakan metode konvensional.
4. Penelitian ini ditekankan pada peserta didik yang hasil belajarnya masih dibawah KKM.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengelolaan pembelajaran model TGT ( *Teams Games Tournament*) menggunakan *Crossword Puzzle* pada materi zat adiktif dan psikotropika kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi zat adiktif dan psikotropika kelas VIII SMP IT AL Ghazali Palangka Raya?

3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya setelah penerapan model TGT ( *Teams Games Tournament*) menggunakan *Crossword Puzzle*?
4. Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa pada materi zat adiktif dan psikotropika kelas VIII SMP IT AL Ghazali Palangka Raya ?
5. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan di kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada atau tidak pengelolaan pembelajaran model kooperatif tipe TGT ( *Teams Games Tournament*) menggunakan *Crossword Puzzle* pada materi zat adiktif dan psikotropika kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya.
2. Untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT ( *Teams Games Tournament*) pada materi zat adiktif dan psikotropika kelas VIII SMP IT AL Ghazali Palangka Raya.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya setelah penerapan model kooperatif tipe TGT ( *Teams Games Tournament*) menggunakan *Crossword Puzzle*?

4. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa pada materi zat adiktif dan psikotropika kelas VIII SMP IT AL Ghazali Palangka Raya.
5. Untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan di kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi peserta didik, guru, sekolah, dan peneliti yaitu :

1. Bagi peserta didik
  - a. Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik antusias dalam mengikuti pelajaran dan meningkatkan hasil belajar.
  - b. Membantu mengatasi masalah dalam peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep zat adiktif dan psikotropika.
2. Bagi guru
  - a. Menjadi sumbangan pemikiran dan bahan masukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.
  - b. Menjadi bahan pertimbangan bagi guru-guru IPA dalam memilih strategi pembelajaran dan menggunakan model-model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.
3. Bagi instansi pendidikan
  - a. Perbaiki pembelajaran sehingga dapat meningkatkan potensi belajar peserta didik yang akhirnya berpengaruh pada kualitas sekolah.
  - b. Mendorong usaha kolaborasi dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran.

#### 4. Bagi peneliti

- a. Menambah pengalaman dan wawasan berfikir terutama tentang penelitian ilmiah dan diharapkan menjadi bekal pengetahuan mengenai penggunaan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar dan menerapkan dengan baik dalam proses belajar mengajar.

### **G. Definisi Operasional**

Agar pembaca mudah memahami hasil penelitian ini peneliti mencantumkan definisi sebagai berikut:

#### 1. Pengertian Penerapan

Penerapan adalah perbuatan menerapkan. Sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

#### 2. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

#### 3. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang

beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik sehingga bekerja dalam kelompok. Pembelajaran disertai dengan adanya permainan akademik untuk memastikan setiap anggota kelompok menguasai pelajaran yang diberikan.

#### 4. Model Pembelajaran tipe *Crossword Puzzle*

*Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan dengan template yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris).

#### 5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, yang secara garis besarnya terbagi atas tiga bagian yaitu hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik.

#### 6. Zat Adiktif Dan Psikotropika

Zat adiktif adalah zat-zat yang dapat membuat pemakainya kecanduan (adiksi). Kecanduan adalah suatu keadaan fisik (jasmani) maupun nonfisik (psikologis) dari seseorang yang merasa tidak normal jika tidak menggunakan zat tertentu. Biasanya si pecandu akan menuruti keinginannya dengan kembali mengonsumsi zat tersebut. Sejak zaman dahulu, manusia sudah mengenal zat yang tergolong adiktif, misalnya suku indian merokok dan mengunyah tembakau disetiap upacara adat. Pada awalnya, semua bahan adiktif berasal dari tumbuh-tumbuhan. Contoh tumbuh-tumbuhan itu adalah ganja (*cannabis sativa*), opium

(*papaver somniferum*), kokain (*Erythroxylum coca*), mariyuana (*Cannabis indica*). Akan tetapi seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan alam, khususnya bidang kimia, saat ini manusia telah dapat membuat bahan-bahan adiktif buatan (sintetis) yang berkemampuan sama dengan zat adiktif alami. Zat adiktif sintetis ada berbagai macam jenis dan khasiatnya berbeda-beda.

Psikotropika adalah bahan atau zat yang tidak tergolong narkotika dan alkohol tetapi memiliki khasiat seperti narkotika dan alkohol. Contoh zat psikotropika antara lain *afetamin* dan *ekstasi*.

#### **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam skripsi ini terdiri dari pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, hasil penelitian, pembahasan, dan penutup.

Pendahuluan merupakan bab pertama dari karya tulis yang berisi jawaban apa dan mengapa penelitian ini perlu dilakukan. Bagian ini memberikan gambaran mengenai topik penelitian yang hendak disajikan. Oleh karena itu, pada bab pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Kajian pustaka adalah bahasan atau bahan-bahan yang terkait dengan suatu topik atau temuan dalam penelitian. Kajian pustaka merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian yang dilakukan. Kajian pustaka merupakan sebuah uraian atau deskripsi tentang sebuah literatur yang relevan dengan bidang atau topik tertentu sebagaimana ditemukan dalam buku-buku ilmiah dan buku artikel jurnal. Sebuah kajian pustaka memberikan informasi kepada para pembaca

tentang peneliti dan kelompok peneliti yang memiliki pengaruh dalam suatu bidang tertentu.

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan dan dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam pengertian luas metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data-data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah.

Hasil penelitian adalah penyampaian data penelitian yang telah dilakukan sesuai ketentuan yang ditetapkan berdasarkan jenis tujuan penelitian. Setelah hasil penelitian disajikan, tugas seorang peneliti berikutnya adalah melakukan pembahasan. Pembahasan atau diskusi dalam sebuah pelaporan penelitian sebenarnya merupakan upaya peneliti untuk meyakinkan hasil penelitian kepada pembaca. Upaya pembahasan dapat dilakukan dengan cara pembahasan teori maupun pembahasan metodologi.

Pembahasan teori dilakukan dengan merujuk hasil penelitian itu pada teori-teori yang mendukungnya atau pada penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh peneliti lain. Sementara itu, pembahasan metodologi dilakukan dengan menyajikan proses penelitian itu dilakukan hingga memperoleh hasil penelitian tersebut. Namun, dalam hal ini lebih ditekankan bagaimana upaya seorang peneliti dalam menjaga validitas datanya.



Penutup adalah suatu kajian yang beranjak dari masalah dan diakhiri dengan suatu konklusi yang merupakan jawaban atas masalah yang dikaji. Pada bagian penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.

Daftar pustaka berisi literatur-literatur yang digunakan dalam penulisan proposal skripsi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Belajar**

Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik dan sebaliknya bila tidak belajar responnya menjadi menurun sedangkan menurut Gagne belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapasitas baru ( Dimiyati, 2002-10). Sedangkan menurut kamus umum bahasa Indonesia belajar diartikan berusaha ( berlatih dsb )supaya mendapat suatu kepandaian (Poerwadarminta : 965 ). Belajar dalam penelitian ini diartikan segala usaha yang diberikan oleh guru agar mendapat dan mampu menguasai apa yang telah diterimanya dalam hal ini adalah pelajaran Dasar Dasar Eelektronika Teknik Audio Video(Sardiman, 2004:23-24).

Santrock mendefinisikan belajar sebagai pengaruh yang relatif permanen atas perilaku, pengetahuan, keterampilan berpikir yang diperoleh melalui pengalaman. Belajar seperti yang dirumuskan oleh James L. Mursell adalah *“learning is experience, exploration, and discovery”*. Belajar (berkecenderungan) menitik beratkan pada bagaimana proses belajar dilakukan: yakni dengan cara mengalami (sendiri), menelusuri dan menjelajahi, serta menemukan dan memperoleh hasil. Gagne (menegaskan) bahwa belajar dipengaruhi oleh dalam

diri dan luar diri, dan di mana keduanya saling berinteraksi. Menurut Gagne, terdapat tiga unsur penting dalam belajar; pertama, yaitu unsur eksternal yang disebut stimulus dari lingkungan, kedua, unsur internal yang menggambarkan kondisi diri dan proses kognitifnya, sedangkan ketiga adalah hasil belajar itu sendiri (Supriadie, 2013: 27-28).

Proses belajar menurut Ivor K Davies secara pasti masih banyak perbedaan pandangan dari para ahli psikologi namun terdapat prinsip-prinsip belajar yang telah disepakati; seperti yang dikemukakan oleh Alvin C. Eurich (1962) dari Ford Foundation; yang menyimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Hal apapun yang dipelajari oleh murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri, tidak ada seorang pun dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya.
- 2) Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatannya) sendiri, dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
- 3) Seorang murid belajar lebih banyak bilamana setiap langkah diberikan penguatan.
- 4) Penguasaan secara penuh dari setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti.
- 5) Apabila murid diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar; ia akan belajar dan mengingat secara lebih baik.

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran biologi dapat dilihat dari tingkat penguasaan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil evaluasi yang diberikan oleh guru dan respon siswa terhadap materi yang diajarkan dikelas tersebut. Tingkat penguasaan siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari faktor sosial maupun individu di antaranya faktor kecerdasan. Selain itu, minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Biologi merupakan suatu ilmu yang berkaitan dengan fakta, proses, teori, dan konsep. Biologi mencakup ilmu atau pengetahuan yang berhubungan dengan kehidupan di alam semesta yaitu mempelajari makhluk hidup dan berbagai proses kehidupan. Biologi tidak sekedar sebagai ilmu hafalan, melainkan suatu ilmu yang memungkinkan siswa untuk mengaitkan konsep yang satu dengan konsep yang lainnya untuk menyatakan hubungan yang bermakna.

Allah SWT berfirman dalam Q.S Az-Zumar/39:9 dan Q.S Al-Mujadilah/58:11, sebagai berikut:

فُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ۖ

Artinya: “. . . Katakanlah, "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran”. (Q.S. Az-Zumar/39:9)

Penafsiran ayat diatas yaitu tentang Allah yang mengetahui perbedaan antara golongan ini dan golongan yang sebelumnya hanyalah orang-orang yang

mempunyai akal, hanya Allah lah yang maha mengetahui segalanya. Maksud dari tafsiran tersebut adalah orang yang mempunyai akal sehat tidak mesti tau segalanya karena hanya Allah lah yang tau segalanya, kita sebagai umat manusia yang berakal sehat hanya bisa berusaha dan ikhtiar namun yang menentukan segalanya hanya Allah yang tau.(Tafsir Tarbawi dan Tafsir Al-quranul Adzim Terjemahan Tafsir Ibnu Katsir kampungsunnah 2013)

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:” . . . niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.(Q.S Al-Mujadalah/58:11).

Penafsiran dari ayat diatas yaitu yakni janganlah kamu mempunyai anggapan bahwa apabila seseorang dari kalian memberikan kelapangan untuk tempat duduk saudaranya yang baru tiba, atau dia disuruh bangkit dari tempat duduknya untuk saudaranya itu, hal itu mengurangi haknya (merendharkannya). Tidak, bahkan hal itu merupakan suatu derajat ketinggian baginya di sisi Allah dan Allah tidak akan menyia-nyiakan pahala itu untuknya, bahkan dia akan memberikan balasan pahalanya didunia dan diakhiratkarena sesungguhnya barang siapa yang berendah diri terhadap perintah Allah, niscaya Allah akan meninggikan kedudukan dan mengharumkan namanya. Karena itulah maka disebutkan oleh firman-Nya : niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara mu dan orang-orang yang beriman diantara mu dan orang-orang

yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. Yaitu maha mengetahui siapa yang berhak untuk mendapatkan dan siapa yang tidak berhak mendapatkannya. Imam ahmad mengatakan, telah menceritakan kepada kami Abu Kamil , telah menceritakan kepada kami Ibrahim, telah menceritakan kepada kami IbnuSyihab, dari Abu Tufail alias Amir ibnu wasilah, bahwa Nafi'ibnu Abdul Haris bersuara dengan Umar telah mengangkatnya menjadi amil di Mekkah, maka Umar bertanya kepadanya: “ Siapakan yang menggantikan mu untuk memerintah ahli lembah itu (yakni Mekkah) ?” Nafi' menjawab,”aku angkat sebagai penggantikmu terhadap mereka Ibnu Aba seseorang dari bekas budak kami”. Umar bertanya,”engkau angkat sebagai penggantikmu untuk mengurus mereka seorang bekas budak ?” Nafi' menjawab,”wahai Amirul Mu'minin, sesungguhnya dia adalah seorang pembaca kitabullah ( ahli qiraat lagi hafal Al-Quran) dan alim mengenai ilmu faraid serta ahli dalam ilmu sejarah.” Maka Umar r.a berkata dengan nada menyetujui, bahwa tidakah kami ingat bahwa Nabi mu telah bersabda : sesungguhnya Allah meninggikan derajat suatu kaum berkat kitab (Al-Quran) ini dan merendahkan kaum lainnya karenanya. Hal yang semisal telah diriwayatkan oleh Imam Muslim melalui berbagai jalur dari az-zuhri dengan sanad yang sama. Telah diriwayatkan pula berbagai jalur dari Umar hal yang semisal kami (penulis) telah menyebutkan tentang keutamaan ilmu dan para pemiliknya serta hadis-hadisnya yang menerangkan tentangnya secara rinci di dalam syarah kitabul'Ilmi

dari Shahih Bukhari.(Tafsir Tarbawi dan Tafsir Al-quranul Adzim Terjemahan Tafsir Ibnu Katsir kampungsunna 2013)

Kedua ayat Al-Qur'an diatas dapat terlihat bahwa dalam Islam sendiri sangat dianjurkan untuk menuntut ilmu atau belajar. Karena dengan belajarlah dapat mengubah sikap mental dan perilaku tertentu yang dalam konteks Islam adalah agar menjadi seorang muslim yang terbina seluruh potensi dirinya sehingga dapat melaksanakan fungsinya sebagai khalifah dalam rangka beribadah kepada Allah, namun dalam proses menuju ke arah tersebut perlu adanya upaya belajar dan pengajaran. Dengan kata lain belajar dan pengajaran adalah salah satu sarana untuk mencapai tujuan pendidikan.

## 2. Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini peserta didik secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan masalah, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata (Hisyam Zaini, 2008:21). Dengan belajar aktif, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Pembelajaran aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, penuh aktivitas, sehingga peserta didik aktif untuk bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Cara yang dapat dilakukan oleh guru agar peserta didik aktif antara lain peserta didik diberi tugas mengamati, membandingkan dan mendeskripsikan berbagai objek, jika sampai waktunya, peserta didik peserta didik diminta untuk mempresentasikan baik kelompok maupun individu (Syaiful Sagala, 210:59).

Keaktifan dapat diartikan bahwa pada waktu guru mengajar, guru harus mengusahakan agar peserta didik aktif jasmani maupun rohani. Keaktifan jasmani maupun rohani tersebut meliputi: 1) Keaktifan indera yang berupa indera pendengaran, penglihatan, peraba dan lain-lain, 2) Keaktifan akal untuk memecahkan masalah, menyusun pendapat dan mengambil keputusan, 3) Keaktifan ingatan untuk menyimpan pengajaran yang diberikan oleh guru dalam otak agar peserta didik dapat mengutarakan kembali, dan 4) Keaktifan emosi dalam mencintai pelajaran. Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas peserta didik dalam berpikir maupun bertindak. Dengan aktivitas peserta didik sendiri, pelajaran menjadi berkesan dan kemudian dipikirkan, diolah lalu dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda (Slamet, 2003:87). Selain itu, jika peserta didik ingin melakukan kegiatan belajar, maka peserta didik harus melakukan suatu aktivitas. Sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku sehingga terciptalah suatu kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas



merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Sebab segala perbuatan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri (Ika Sholihah, 2014).

Aktivitas belajar merupakan semua kegiatan yang dilakukan oleh seseorang peserta didik dalam konteks belajar untuk mencapai tujuan. Tanpa ada aktivitas maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan baik / maksimal. Aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam belajar, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik (Sriyono, 1992:74).

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berpikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Mudjiono ada 6 aspek terjadinya keaktifan peserta didik, yaitu: 1) Partisipasi peserta didik dalam menetapkan tujuan kegiatan pembelajaran; 2) Tekanan pada aspek afektif dalam belajar; 3) Partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, terutama yang berbentuk interaksi antarpeserta didik; 4) Kekompakan kelas sebagai kelompok; 5) Kebebasan atau lebih tepat kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengambil keputusan-keputusan penting dalam kehidupan sekolah; dan 6) Jumlah waktu yang digunakan untuk menanggulangi masalah

pribadi peserta didik, baik yang berhubungan maupun yang tidak berhubungan dengan sekolah atau pembelajaran (Mudjioni, 2002:119).

Keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang beraneka ragam. Paul B. Diedrich dalam Oemar Hamalik membagi kegiatan belajar peserta didik dalam 8 kelompok, yaitu:

- 1) *Visual activities* (kegiatan-kegiatan visual) seperti membaca, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) *Oral Activities* (kegiatan-kegiatan lisan) seperti mengemukakan suatu fakta, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) *Listening Activities* (kegiatan-kegiatan mendengarkan) seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan sebagainya.
- 4) *Writing activities* (kegiatan-kegiatan menulis) seperti menulis cerita karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities* (kegiatan-kegiatan menggambar) seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya.
- 6) *Motor activities* (kegiatan-kegiatan motorik) seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.

- 7) *Mental activities* (kegiatan-kegiatan mental) seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.

Berdasarkan teori-teori keaktifan di atas, maka untuk membuat lembar observasi keaktifan peserta didik yang digunakan dalam penelitian yaitu indikator keaktifan dari teori aktivitas menurut Paul B. Dierdich yaitu 8 poin aktivitas menurut Paul B. Dierdich.

Belajar bukan kegiatan menghafal suatu konsep, pengertian dari suatu materi pelajaran. Namun, pada hakikatnya belajar tidak terlepas dari melakukan suatu tindakan ataupun aksi yang menyebabkan terjadinya perubahan bagi orang yang melakukannya. Tindakan tersebut dinamakan aktivitas. Sardiman (2006) mengatakan bahwa “pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku”. Maka, tidak ada belajar tanpa disertai aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting di dalam interaksi pembelajaran(Ahmad Rohani, 2004:4).

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar tiap-tiap topik bahan pelajaran tidak selalu sama(Nana Sudjana,1995:22). Hasil belajar adalah keberhasilan siswa di dalam kelas setelah ia menerima pengajaran evaluasi(Slamet,2011:141). Hasil belajar yang dicapai oleh siswa erat kaitannya dengan rumusan instruksional yang direncanakan oleh guru sebelumnya. Hasil dan bukti belajar ialah adanya

perubahan tingkah laku orang yang belajar yang terjadi karena proses kematangan dan hasil belajar bersifat relatif menetap, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut Mudjiono (2000), bahwa hasil dan bukti belajar adalah adanya perubahan tingkah laku orang yang belajar. Menurut Howard Kingsley ada tiga macam hasil belajar yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita, yang masing-masing dapat golongan, dapat diisi dengan bahan yang diterapkan dalam kurikulum sekolah. Benyamin Bloom berpendapat bahwa tujuan pendidikan yang hendak kita capai terdiri dari tiga bidang, yaitu bidang kognitif, bidang afektif, dan bidang psikomotorik. Setiap kegiatan yang berlangsung pada akhirnya kita ingin mengetahui hasilnya, demikian pula dengan pembelajaran. Untuk mengetahui hasil kegiatan pembelajaran, harus dilakukan pengukuran dan penilaian. Pengukuran adalah suatu usaha untuk mengetahui sesuatu seperti apa adanya, sedangkan penilaian adalah usaha yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan belajar dalam penguasaan kompetensi. Dengan demikian pengukuran hasil belajar adalah suatu usaha untuk mengetahui kondisi status kompetensi dengan menggunakan alat ukur sesuai dengan apa yang diukur, sedangkan penilaian adalah usaha untuk membandingkan hasil pengukuran dengan patokan yang ditetapkan.

Hasil belajar peserta didik salah satunya dipengaruhi dari cara guru mengajar dikelas, dan menciptakan suasana belajar yang nyaman. Proses pembelajaran akan lebih baik apabila peserta didik terlihat aktif dalam tugas-tugas

kognitif dan social tertentu (Agustin,2011:6-7). Proses pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yaitu tidak hanya guru yang aktif, peserta didik dituntut juga aktif berperan dalam proses pembelajaran (Ngalimun,2013:17).

Guru dituntut memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model dalam pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, misalnya dengan cara belajar sambil bermain bersama. Jika suatu konsep disajikan sambil bermain pengertian terhadap konsep tersebut diharapkan akan dapat lebih dipahami, sebab belajar dengan cara itu merupakan hal yang wajar yakni sesuai dengan dasar naluri peserta didik bahwa pada hakekatnya peserta didik itu memang senang bermain terutama pada jenjang MTs atau SMP.

Guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dikelas masih menggunakan cara lama yaitu dominan dengan menggunakan metode ceramah. Guru masih menjadi pemain dan peserta didik penonton, guru aktif dan peserta didik pasif didalam kelas, yaitu hanya menerima informasi dari guru. Peserta didik pasif saat kegiatan belajar mengajar dapat disebabkan karena pengetahuan guru masih terbatas tentang bagaimana peserta didik belajar dan bagaimana cara membelajarkan peserta didik (Warsono,2013:13).

Menurut Howard Kingsley (Sudjana, 1989), ada tiga macam hasil belajar yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita, yang masing-masing dapat golongan, dapat diisi dengan bahan yang diterapkan dalam kurikulum sekolah. Benyamin Bloom berpendapat bahwa tujuan pendidikan yang hendak kita capai terdiri dari tiga bidang, yaitu bidang kognitif,

bidang afektif, dan bidang psikomotorik. Setiap kegiatan yang berlangsung pada akhirnya kita ingin mengetahui hasilnya, demikian pula dengan pembelajaran. Untuk mengetahui hasil kegiatan pembelajaran, harus dilakukan pengukuran dan penilaian.

Pengukuran adalah suatu usaha untuk mengetahui sesuatu seperti apa adanya, sedangkan penilaian adalah usaha yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan belajar dalam penguasaan kompetensi (Haling, 2002). Dengan demikian pengukuran hasil belajar adalah suatu usaha untuk mengetahui kondisi status kompetensi dengan menggunakan alat ukur sesuai dengan apa yang diukur, sedangkan penilaian adalah usaha untuk membandingkan hasil pengukuran dengan patokan yang ditetapkan.

#### 4. Model Pembelajaran

Model dirancang untuk mewakili realitas yang sesungguhnya, walaupun model itu sendiri bukanlah realitas dari dunia yang sebenarnya. Atas dasar pengertian tersebut, maka model mengajar dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran bagi para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran (Sagala, 2005:176). Model pembelajaran adalah pola pembelajaran khusus yang direncanakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Agustian, 2004:8). Model pembelajaran sesungguhnya disusun untuk mengarahkan belajar, dimana guru membantu siswa

untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir dan mengekspresikan dirinya (Joyce et al, 2009:7).

##### 5. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran kelompok dengan jumlah siswa 2-5 orang dengan gagasan untuk saling memotivasi antara anggotanya untuk saling membantu agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang maksimal (Ngalimun, 2013: 139). Roger, dkk menyatakan *cooperative learning is group learning activity organized in such a way that learning is based on the socially structured change of information between learners in group in which each learner is held accountable for his or her own learning and is motivated to increase the learning of others* (Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajaran yang di dalamnya setiap pembelajar

bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain).

Parker mendefinisikan kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran di mana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama. Sementara itu, Davidson mendefinisikan pembelajaran kooperatif secara terminologis dan perbedaannya dengan pembelajaran kolaboratif. Menurutnya, pembelajaran kooperatif merupakan suatu konsep yang sebenarnya sudah ada sejak dulu dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ini memang dikenal sangat penting untuk meningkatkan kinerja kelompok, organisasi, dan perkumpulan manusia. Lalu apa yang dimaksud dengan berkooperasi dan berkolaborasi? (Huda, 2010: 29-30).

Davidson menjelaskan bahwa kooperasi berarti *to work or act together or jointly, and strive to produce an effect* (bekerja sama dan berusaha menghasilkan suatu pengaruh tertentu). Istilah kooperasi juga dapat ditafsirkan baik secara sosial, ekonomi, maupun secara biologis. Sementara itu, kolaborasi berarti *to work jointly with one or few others in a project such as composition or research* (bekerja sama dengan satu atau beberapa untuk proyek tertentu, seperti proyek penelitian atau penelitian).

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri:



- a. Untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara bekerja sama.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c. Jika dalam kelas terdapat siswa-siswa yang heterogen ras, suku, budaya, dan jenis kelamin, maka diupayakan agar tiap kelompok terdapat keheterogenan tersebut.
- d. Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok dari pada perorangan.

1) Tujuan Pembelajaran Kooperatif:

- a. Hasil belajar akademik, yaitu untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Pembelajaran model ini dianggap unggul dalam membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit.
- b. Penerimaan terhadap keragaman, yaitu agar siswa menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam latar belakang.
- c. Pengembangan keterampilan sosial, yaitu untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa diantaranya: berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau mengungkapkan ide, dan bekerja dalam kelompok, menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

**Tabel 2.1**  
**Langkah Pembelajaran Kooperatif**

Fase	Indikator	Aktivitas Guru
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa
2	Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
3	Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi efisien
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasi hasil kerjanya

---

6	Memberi penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai upaya hasil belajar siswa baik individu maupun kelompok
---	---------------------	--

---

#### 6. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Menurut Slavin sintak pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 4 langkah yaitu :

- a. Pada fase ini guru menyajikan materi pelajaran seperti biasa, bisa dengan ceramah, diskusi, demonstrasi atau eksperimen bergantung pada karakteristik materi yang sedang disampaikan dan ketersediaan media di sekolah yang bersangkutan. Pada kesempatan ini guru harus memberitahu siswa agar cermat mengikuti proses pembelajaran karena informasi yang diterimanya pada fase ini sangat bermanfaat untuk bisa menjawab kuis pada fase berikutnya dan skor kuis yang akan diperoleh sangat menentukan skor tim mereka (mengadopsi komponen *class precentation*).
- b. Siswa ditempatkan dalam kelompok- kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang

berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan (mengadopsi komponen *teams*).

- c. Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen (mengadopsi komponen *Games Tournament*).
- d. Penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. (mengadopsi komponen *team recognition*).

TGT merupakan kependekan dari *Teams Games Tournament*. TGT menggunakan kelompok-kelompok yang sama, format pembelajaran dan kertas-kertas kerja. Komposisi anggota tim atau kelompok meliputi siswa yang memiliki kemampuan tinggi, menengah dan rendah, siswa laki-laki dan wanita, dan para siswa yang berasal dari latar belakang rasial yang beragam. Dalam TGT, siswa akan bermain pada aspek akademik untuk menunjukkan kemampuan

penguasaannya terhadap suatu materi kajian. Para siswa akan berkompetisi dalam turnamen tersebut dengan anggota-anggota dari kelompok lain yang berkemampuan seimbang pada waktu turnamen sebelumnya. Kompetisi tersebut dilaksanakan pada suatu meja-meja turnamen yang terdiri dari tiga siswa, yang masing-masing dapat berfungsi sebagai pembaca, penantang I, atau penantang II, secara berputar atau bergilir (Ngalimun, 2013: 144). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Ada 5 (lima) tahapan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2.2**

**Tahapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

1. Presentasi di Kelas	1. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang
------------------------	---

	<p>disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan saat <i>game</i>.</p>
2. Tim	<p>2. Kelompok biasanya terdiri dari empat sampai lima orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan <i>game</i>.</p>
3. Game	<p>3. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat nilai. Nilai ini yang dikumpulkan untuk turnamen mingguan.</p>

4. Turnamen	4. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan latihan soal.
5. Rekognisi Tim	5. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, kelompok dengan nilai tertinggi akan mendapatkan hadiah dan pujian.

(Ratumanan, 2004: 139).

#### 7. Hasil Belajar Biologi

Hasil belajar biologi adalah untuk menghantarkan peserta didik menguasai konsep-konsep IPA dan keterkaitannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kata menguasai disini mengisyaratkan bahwa menjadi peserta didik tidak sekedar tahu dan hapal tentang konsep-konsep IPA, melainkan harus menjadi peserta didik untuk mengerti dan memahami konsep-konsep tersebut dan menghubungkan keterkaitan suatu konsep dengan konsep lain(Wahyudi,2002:389).

#### 8. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

##### a. Kelebihan

Kelebihan dari model pembelajaran TGT antara lain :

- 1) Melalui interaksi dengan anggota kelompok, semua memiliki kesempatan untuk belajar mengemukakan pendapatnya atau memperoleh pengetahuan dari hasil diskusi dengan anggota kelompoknya.
- 2) Pengelompokan siswa secara heterogen dalam hal tingkat kemampuan, jenis kelamin, maupun ras diharapkan dapat membentuk rasa hormat dan saling menghargai diantara siswa.
- 3) Belajar kooperatif siswa mendapat keterampilan kooperatif yang tidak dimiliki pada pembelajaran lain.
- 4) Diadakannya turnamen dapat membentuk siswa mempunyai kebiasaan bersaing sportif dan selanjutnya menumbuhkan keberanian dalam berkompetisi, akibatnya siswa selalu dalam posisi unggul dan memunculkan sikap kreatifnya.
- 5) Pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, dapat menanamkan betapa pentingnya kerjasama dalam pencapaian tujuan belajar baik untuk dirinya maupun seluruh anggota kelompok.
- 6) Kegiatan belajar mengajar berpusat pada siswa sehingga dapat menumbuhkan keaktifan dan peningkatan siswa dalam proses belajar mengajar.

b. Kekurangan

Kekurangan dari model pembelajaran kooperatif *TGT* antara lain:

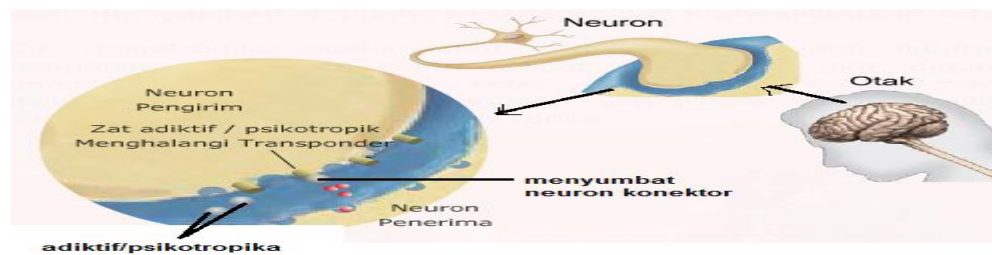
- 1) Penggunaan waktu yang relatif lama dan biaya yang besar.



- 2) Jika kemampuan guru sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau sarana tidak cukup tersedia maka model pembelajaran *TGT* sulit dilaksanakan.
- 3) Apabila sportifitas siswa kurang, maka keterampilan berkompetisi siswa yang terbentuk bukanlah yang diharapkan.

#### 9. Materi Zat Adiktif Dan Psikotropika

Zat adiktif adalah zat-zat kimia yang dapat menimbulkan kecanduan atau ketagihan (adiksi) pada pemakainya. Contoh : narkoba (narkotika dan obat-obatan berbahaya).



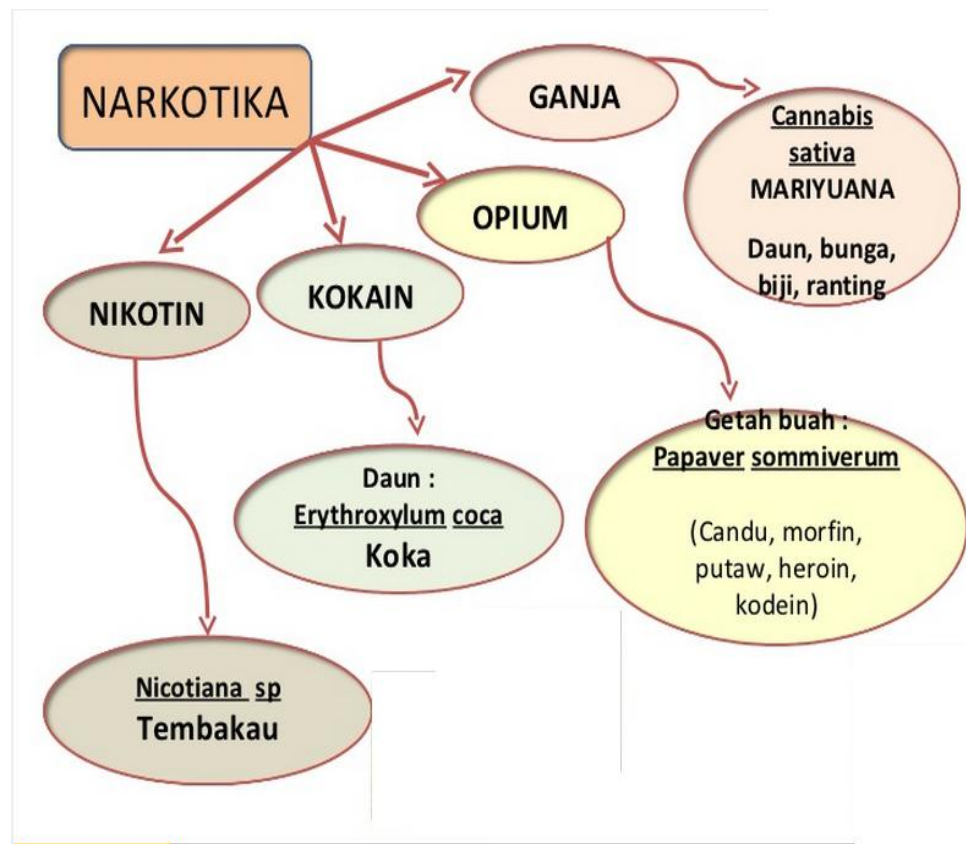
**Gambar 2.1 Sistem Otak**



**Gambar 2.2 Zat Adiktif**

### **Pengelompokkan zat adiktif lainnya**

Zat adiktif pada awalnya diperoleh dari berbagai jenis tumbuhan seperti daun ganja dan kokain. Dalam perkembangannya, berbagai jenis senyawa yang berkhasiat serupa, telah berhasil dibuat manusia untuk digunakan dalam bidang kedokteran dan kesehatan. Keseluruhan zat adiktif ini disebut Narkoba atau Napza. Narkoba : narkotika dan obat-obat terlarang. Napza : narkotika, psikotropika dan zat adiktif lainnya. Zat-zat yang termasuk golongan adiktif (narkotika).



**Gambar 2.3 Narkotika**

**a) Stimulan (obat perangsang)**

Stimulan adalah golongan obat-obatan yang sangat efektif dalam memberikan rangsangan terhadap otak dan sistem syaraf. Contoh : kokain dan amfetamin (ekstasi). Kokain adalah sejenis obat perangsang yang lebih kuat daripada amfetamin, obat ini dihasilkan dari daun koka (*Erythroxylum coca*). Efek dari pemakaian obat ini adalah menghambat perasaan lapar, menurunkan perasaan letih, menurunkan kebutuhan tidur, memicu jantung, dan meningkatkan tekanan darah. Secara medis, kokain digunakan untuk anastesi (pembiusan lokal), khususnya pembedahan hidung, tenggorokan, dan telinga.

### **b) Depresan (obat penenang)**

Depresan adalah golongan obat-obatan yang dapat mengakibatkan turunnya tingkat kesadaran. Contoh : Morfin, diperoleh dari getah tumbuhan *Papaver somniferum*, berguna untuk menghilangkan/mengurangi rasa sakit, memberikan perasaan nyaman atau gembira, dan mengurangi perasaan cemas atau gelisah. *Barbital*, tergolong obat penenang yang berguna membantu agar cepat tidur, menghalau kecemasan, ketegangan dan frustrasi.

### **c) Halusinogen**

Halusinogen adalah golongan obat-obatan yang menyebabkan timbulnya halusinasi (khayalan). Contoh : ganja.

#### **A. Jenis-jenis dan penggolongan zat adiktif**

##### **a. Narkoba, macam-macam narkoba, antara lain :**

1. Jenis candu, candu adalah jenis zat dari tanaman *Papaver somniferum* yang berisi zat kimia aktif. Contoh : heroin dan morfin.
2. Jenis coca, coca adalah jenis tumbuhan yang dipergunakan daunnya untuk dikeringkan, kemudian diolah. Hasilnya, berupa serbuk putih yang tidak berbau, yang disebut *cocaine* (kokain). Kokain digunakan dengan cara dihisap.
3. Jenis LCD (*Lysergic Acid Diethylamid*), jenis obat-obatan untuk penderita penyakit lupa ingatan. LCD sering disalahgunakan oleh orang-orang yang frustrasi. LCD dapat mengakibatkan penyakit ayan, gila, dan kanker darah.

4. Jenis ganja (*Cannabis sativa*), terdapat pada getah (dari bunga atau daun muda) tanaman ganja. Pengisapan ganja dapat digunakan dengan cara dicampur dengan rokok.

Ciri-ciri pengguna narkoba, antara lain :

- a. Setelah menggunakan, mata akan terlihat sembab.
  - b. Kantung mata terlihat bengkak, merah, dan berair.
  - c. Terlihat sering melamun.
  - d. Pendengaran berkurang.
  - e. Sulit berpikir dan kacau dalam berbicara.
  - f. Perasaan gembira dan selalu tertawa, tetapi dapat juga cepat marah dan kurang bergairah.
- b. Alkohol (minuman keras), alkohol murni berupa zat cair, tidak berwarna, dan baunya segar. Alkohol dapat dihasilkan dari ekstraksi buah. Dalam jumlah kecil, alkohol dapat merangsang semangat dan memberi rasa segar, tetapi dalam jumlah besar alkohol dapat memperlambat reaksi tubuh. Minuman keras dikelompokkan menjadi :
    1. Minuman keras golongan A, kadar alkoholnya 1-5%. Contoh : bir.
    2. Minuman keras golongan B, kadar alkoholnya 5-20%. Contoh : anggur dan wiski.
    3. Minuman keras golongan C, kadar alkoholnya 20-55%. Contoh : arak dan wine.

Psikotropika, adalah zat atau obat yang dapat memengaruhi aktivitas mental dan perilaku. Psikotropika berpotensi menyebabkan sindroma ketergantungan (adiksi). Psikotropika digolongkan menjadi empat, yaitu :

- Psikotropika golongan I, hanya digunakan untuk tujuan ilmu pengetahuan, mempunyai potensi sangat kuat dalam menyebabkan ketergantungan dan dinyatakan sebagai bahan terlarang. Contoh : ekstasi.
- Psikotropika golongan II, berkhasiat sebagai obat dan untuk tujuan ilmu pengetahuan, mempunyai potensi yang kuat dalam menyebabkan ketergantungan. Contoh : fleksiklidine (PCP).
- Psikotropika golongan III, berkhasiat sebagai obat, digunakan dalam terapi serta tujuan ilmu pengetahuan, mempunyai potensi sedang dalam menyebabkan sindrom ketergantungan. Contoh : flunitra-zepam, rohipnol, dan megadon.
- Psikotropika golongan IV, berkhasiat sebagai obat dan sangat luas digunakan dalam terapi serta tujuan ilmu pengetahuan, mempunyai potensi ringan dalam menyebabkan sindrom ketergantungan. Contoh : alprazoma (*xanax*), bromazepam (*lexotan*), diazepam (*valium*), estazolam (*esilgan*), dan frisium.

#### B. Zat adiktif lain

1. Inhalan, mempunyai bau menyengat tajam dan uapnya dapat masuk ke paru-paru, kemudian menjalar ke jaringan saraf (otak).

2. Nikotin (rokok), nikotin berupa minyak yang rasanya pahit dan jika dalam udara warnanya coklat. Kecanduan nikotin akan merangsang syaraf pusat dan syaraf tepi untuk memacu kerja kelenjar sehingga menguncupkan usus kelenjar darah. Nikotin biasanya terdapat pada rokok, rokok dapat menyebabkan penyakit bronkitis, emfisema, infeksi tenggorokan, dan noda nikotin pada gigi.
3. Kafein (kopi dan teh), kafein berkhasiat menstimulasi susunan syaraf pusat dengan efek menghilangkan rasa lapar, letih, dan mengantuk. Kafein dapat meningkatkan daya konsentrasi dan suasana jiwa.

Psikotropika adalah bahan atau zat yang tidak tergolong narkotika dan alkohol tetapi memiliki khasiat seperti narkotika dan alkohol. Contoh zat psikotropika antara lain amfetamin dan ekstasi.

#### Dalil-dalil yang Mendukung Haramnya Narkotika

- Pertama: Allah Ta'ala berfirman

وَيُحِلُّ لَهُمُ الطَّيِّبَاتِ وَيُحَرِّمُ عَلَيْهِمُ الْخَبَائِثَ

Artinya : “Dan menghalalkan bagi mereka segala yang baik dan mengharamkan bagi mereka segala yang buruk” (QS. Al A'raf: 157).

- Kedua: Allah Ta'ala berfirman

Ayat di atas menunjukkan akan haramnya merusak diri sendiri atau membinasakan diri sendiri. Yang namanya narkoba sudah pasti merusak badan dan akal seseorang. Sehingga dari ayat inilah kita dapat menyatakan bahwa narkoba itu haram.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian sebelumnya yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran IPA/Biologi diantaranya adalah pengaruh model pembelajaran TGT terhadap peningkatan hasil belajar pada materi virus merupakan jurnal hasil penelitian Leonard dan Kiki Dwi Kusumaningsih dari Universitas Indraprasta PGRI tahun 2009, menyatakan rata-rata peningkatan prestasi belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *TGT* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Rata-rata peningkatan prestasi belajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah 43% berada pada kriteria sedang, untuk kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 29% berada kriteria rendah.

Penelitian yang lainnya yang menunjukkan pengaruh signifikan antara *TGT* dengan model pembelajaran yang lainnya adalah komparasi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Teams Games Tournament*) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar IPA Biologi peserta didik MTsN 2 Palangka Raya Tahun Ajaran 2013/2014 merupakan skripsi hasil penelitian Evan Bastian dari program studi Tadris Biologi Sekolah Tinggi



Agama Islam Negeri Palangka Raya tahun 2014, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT, STAD dan konvensional dengan signifikasi  $p > 0,05$ ; hasil pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT lebih tinggi yaitu sebesar 79,97 dari pada STAD 78,23 dan lebih tinggi dari pembelajaran konvensional sebesar 68,90. Pembelajaran kooperatif tipe TGT bernilai lebih dengan adanya kegembiraan yang diperoleh dari pembelajaran yang menyenangkan dari pada tipe STAD yang murni bersifat kooperatif (Evan Bastian, 2014).

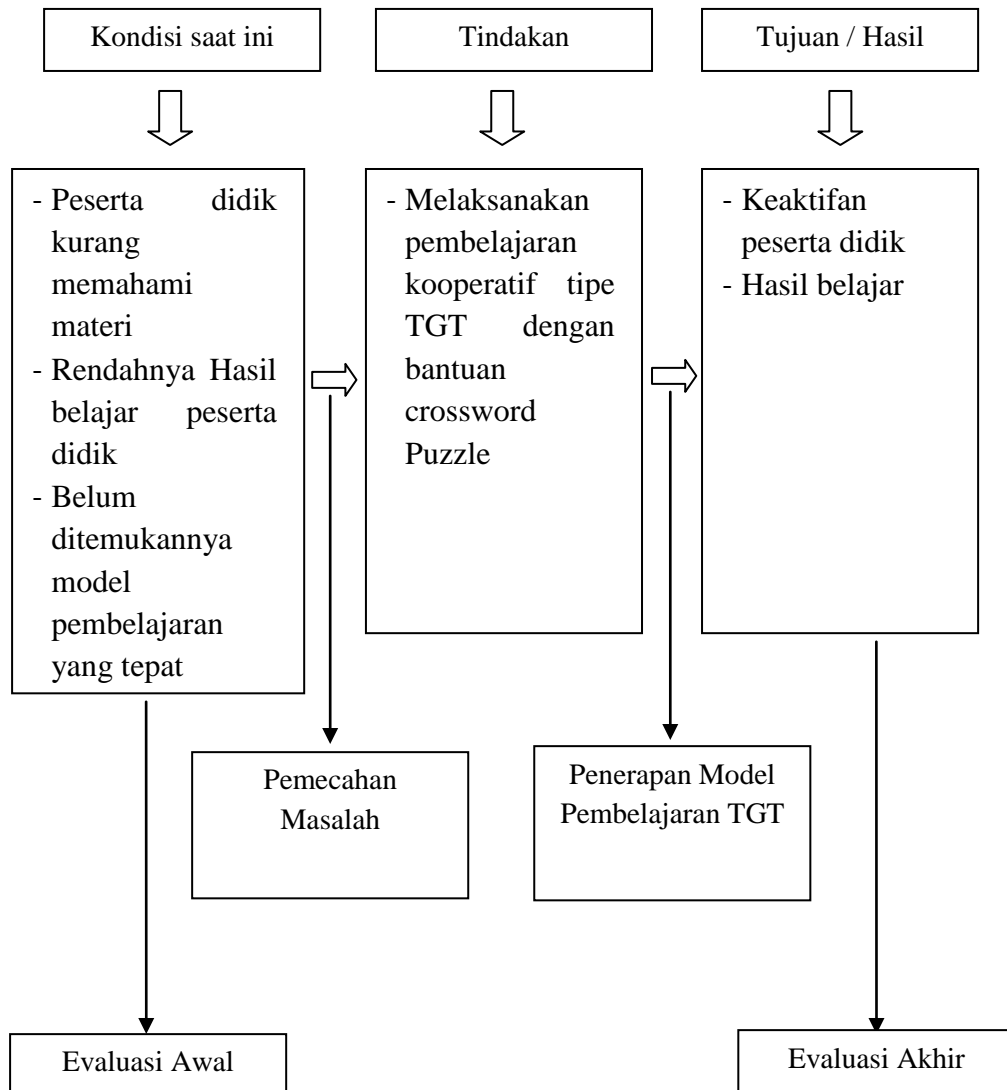
Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian tersebut di atas terletak pada jenis penelitian, dimana penelitian tersebut adalah merupakan penelitian komparasi yaitu dengan menghubungkan dua model pembelajaran terhadap hasil belajar, sedangkan dalam penelitian ini hanya menggunakan satu model pembelajaran. Adapun persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dengan tujuan hasil pembelajaran.

### **C. Kerangka Berpikir**

Proses belajar mengajar (PBM) dipandang berkualitas jika berlangsung efektif, bermakna dan ditunjang oleh sumber daya yang wajar. Proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil jika siswa menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap tugas-tugas belajar yang harus dikuasai dengan sasaran dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru sebagai pendidik bertanggung jawab merencanakan dan mengelola kegiatan-kegiatan belajar mengajar sesuai dengan

tuntutan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada setiap mata pelajaran. Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisiensi, mengenai pada tujuan yang diharapkan. Salah satu strategi yang harus dimiliki oleh guru adalah harus menguasai cara-cara penyajian atau biasa disebut model pembelajaran.

Model pembelajaran adalah pola pembelajaran khusus yang direncanakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Dalam hal ini guru menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya dengan tujuan agar siswa dapat berfikir kritis, kreatif, dan mengembangkan kerja sama antar tim dalam pembelajaran kooperatif berbagai macam-macam model pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tipe *Crossword Puzzle* diharapkan siswa dapat lebih berminat dalam belajar mata pelajaran zat adiktif dan psikotropika dan dapat memberikan solusi dalam memahami materi, serta memberikan keaktifan, perhatian, belajar memecahkan masalah yang dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar. Dengan demikian diharapkan agar siswa dapat meningkatkan prestasinya.



**Gambar 2.4 Diagram Kerangka Pikir**

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena pendekatan ini adalah untuk mengumpulkan data statistik untuk menjawab masalah dalam penelitian. Pendekatan kuantitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan penelitian data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang orang-orang, perilaku yang diamati sehingga menemukan kebenaran yang dapat diterima oleh akal sehat manusia.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk menggambarkan “apa adanya” tentang suatu variabel, gejala atau suatu keadaan (Arikunto, 2005). Penelitian ini berusaha untuk menjawab permasalahan yang diajukan peneliti tentang pembelajaran biologi menggunakan model pembelajaran TGT tipe *Crossword Puzzle* pada materi zat adiktif dan psikotropika, yaitu apakah efektivitas penerapan model pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa.

##### **B. Subjek penelitian**

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian / keseluruhan unit / individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya.

Sampel adalah bagian dari populasi yang ingin diteliti. Subjek (peserta didik) yang merupakan sampel dalam penelitian ini tidak dapat dilakukan dengan mengelompokkan subjek secara acak, karena di dalam situasi sekolah, jadwal pelajaran tidak dapat diganggu gugat, kelas telah diorganisasikan sesuai ketentuan yang berlaku sehingga subjek berupa siswa tidak dapat dikelompokkan sesuai dengan keinginan studi peneliti. Jadi, peneliti menggunakan kelompok-kelompok berupa kelas-kelas seperti apa adanya (Donald Ary, 2007:395).

## **1. Tahap-Tahap Penelitian**

### **a. Tahap Persiapan**

Sebelum melakukan penelitian, tahapan pertama yang dilakukan adalah melakukan observasi awal ke sekolah atau kelas yang akan dijadikan tempat penelitian. Kemudian menganalisis hasil observasi dan merumuskan permasalahan yang terjadi. Tahapan selanjutnya yaitu menyusun proposal penelitian yang didalamnya terdapat rencana kegiatan pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan instrumen tes hasil belajar. Proposal penelitian dikonsultasikan dengan pembimbing, setelah selesai proses pembimbingan tahap selanjutnya proposal penelitian diseminarkan. Dari hasil seminar proposal terdapat beberapa perbaikan serta instrumen yang akan digunakan dalam penelitian divalidasi dengan validator. Tahapan selanjutnya mengurus administrasi untuk izin penelitian ke instansi bersangkutan, dan melakukan uji coba instrumen untuk mengetahui kelayakan soal yang digunakan dalam penelitian.

### **b. Tahap Pelaksanaan Penelitian**

Tahap pelaksanaan penelitian diawali dengan memberikan pretes atau tes awal pada kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya. Setelah diberikan pretes, dilanjutkan dengan kegiatan belajar mengajar dengan materi zat adiktif dan psikotropika. Setelah pembelajaran selesai diberikan, maka postes diberikan pada kelas tersebut untuk mengetahui hasil akhir setelah diberikan perlakuan pada kelas penelitian.

### **c. Tahap Analisis Data**

Analisis data dilakukan setelah data-data yang diperlukan telah terkumpul semuanya. Analisis pertama yang dilakukan adalah menganalisis peningkatan peserta didik terhadap pembelajaran model TGT tipe *Crossword Puzzle* pada materi zat adiktif dan psikotropika.

Analisis kedua yang dilakukan adalah menganalisis hasil jawaban Tes Hasil Belajar (THB) peserta didik pretes dan postes. Data di analisis untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Setelah data diketahui normal dilanjutkan dengan pembahasan hasil analisis data penelitian.

### **d. Tahap kesimpulan**

Peneliti menyimpulkan hasil penelitian dari data yang telah dianalisis sehingga dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

## **C. Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas/*indevendent*, variabel terikat/*dependent* (hasil belajar) dan keaktifan.

## 1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab munculnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan indikator:

- a) Keaktifan peserta didik dalam diskusi.
- b) Kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang menyangkut zat adiktif dan psikotropika.
- c) Melatih kemampuan bekerjasama dan kolaborasi antar peserta.

## 2. Variabel terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keaktifan dan hasil belajar peserta didik materi pokok zat adiktif dan psikotropika dengan indikator nilai hasil dari lembar observasi sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran TGT dan nilai hasil ulangan sebelum dikenali model pembelajaran TGT materi pokok zat adiktif dan psikotropika (pre test) dan nilai hasil ulangan sesudah dikenali model pembelajaran TGT materi pokok zat adiktif dan psikotropika.

## D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian ini, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapat data. Tanpa pengetahuan teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan(Sugiono:308). Adapun data

pada penelitian ini diperoleh dengan cara tes hasil belajar (THB) berupa skor hasil belajar, dokumentasi, observasi dan wawancara.

### **1. Tes Hasil Belajar**

Tes adalah teknik penilaian yang biasa digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam pencapaian suatu kompetensi tertentu, melalui kemampuan siswa dalam pencapaian suatu kompetensi tertentu, melalui pengolahan secara kuantitatif yang hasilnya berbentuk angka (Wina Sanjaya, 2008:354).

Soal instrumen tes hasil belajar (THB) berupa tes bentuk objektif/pilihan ganda dengan empat alternative jawaban (A, B, C dan D) untuk memperoleh hasil belajar IPA (biologi) pada materi zat adiktif dan psikotropika di kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya. Soal tes dibuat berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP). Jumlah soal yang dibuat adalah 30 soal dan diuji cobakan untuk menentukan mutunya dari segi kualitasnya Uji coba soal dilakukan di kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya. Adapun soal yang sudah diuji cobakan digunakan untuk pretes dan postes dengan cara pada saat pretes sebelum dilakukan pembelajaran dan postes sesudah pembelajaran pada kelas penelitian. Instrumen yang sudah di uji coba di validitas. Validitas adalah keadaan yang menggambarkan instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur (Suharsimi Arikunto, 2010:275).



## **2. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tepat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, data yang relevan penelitian (Riduan:2011). Metode yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan penelitian ini, yaitu berupa data hasil belajar siswa dan foto-foto penelitian.

## **3. Wawancara**

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas, pada wawancara ini terjadi tanya jawab bebas antara pewawancara dan responden, tetapi pewawancara menggunakan tujuan penelitian sebagai pedoman. Berdasarkan wawancara dilapangan pada bulan September 2016 dengan salah satu guru IPA di SMP IT Al-Ghazali Palangkaraya yaitu ibu Misnawati, S.Pd, bahwa hasil belajar peserta didik pada materi zat adiktif dan psikotropika masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu kurang dari 70 untuk materi zat adiktif dan psikotropika. Kemudian berdasarkan hasil wawancara saya kepada semua murid kelas VIII diketahui 80% peserta didik tidak menyukai pelajaran IPA khususnya pada materi zat adiktif dan psikotropika. Proses pembelajaran yang diterapkan guru dalam menyampaikan materi selama ini masih menggunakan metode ceramah yang terfokus pada penjelasan guru saja atau dikenal dengan pembelajaran konvensional serta jarang menggunakan metode lain atau belum

menemukan model yang cocok untuk mengaktifkan peserta didik di dalam kelas. Akibatnya sebagian besar peserta didik menjadi kurang berani untuk bertanya, kesulitan menjawab pertanyaan maupun pengungkapan pendapat sehingga hasil belajarnya menjadi kurang optimal. Berdasarkan masalah tersebut, sudah sepantasnya guru melakukan inovasi demi memperbaiki kualitas pengajar, misalnya dengan memilih dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang bermakna serta dapat mengaktifkan peserta didik (Sudarmaji, 2011:63).

#### **4. Observasi**

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik apabila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Suharsimi Arikunto, 2002:222).

#### **E. Instrument Penelitian**

Instrumen yang disusun dalam penelitian ini adalah tes pemahaman konsep (*pretest* dan *posttest*), lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran, lembar pengamatan aktivitas siswa, dan wawancara terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT tipe *Crossword Puzzle*. Semua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah divalidasi oleh dua rater.

Berikut ini merupakan penjabaran dari masing-masing instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Soal tes pemahaman materi tentang zat adiktif dan psikotropika dalam data pemahaman baik pretes dan postes. Instrumen penelitian berupa soal tes pemahaman yang telah diberikan pada siswa sebelum pembelajaran (*pretest*) dan setelah pembelajaran (*posttest*) berlangsung, validasi oleh 2 orang rater yaitu Dosen Program Studi Pendidikan Biologi Palangka Raya dan guru mata pelajaran IPA Terpadu SMP IT AL GHAZALI Palangka Raya.
2. Lembar kerja siswa (LKS) memuat latihan soal yang dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat menerapkan konsep. LKS dirancang sesuai dengan indikator instrumen penelitian.
3. Lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran biologi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi zat adiktif dan psikotropika.
4. Lembar pengamatan terhadap aktivitas belajar kelompok siswa dalam kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan penelitian ini digunakan untuk menilai aktivitas belajar kelompok siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
5. Lembar angket respon siswa dalam kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan pengambilan peningkatannya dilakukan dengan menggunakan data angket respon siswa sesudah pembelajaran untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

## F. Teknik Analisis Data

Mengetahui ada tidaknya aktivitas belajar peserta didik terhadap pengaruh model pembelajaran yang menggunakan model TGT tipe *crossword Puzzle* materi zat adiktif dan psikotropika kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya adalah sebagai berikut:

### 1. Teknik Analisis Hasil Belajar

#### a. Perhitungan Data Hasil Belajar

Data primer pretest dan posttest yang berupa skor terlebih dahulu diubah menjadi nilai dan dihitung dengan rumus *percentages Correction* berikut.

$$Nilai = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Nilai yang diperoleh selanjutnya disesuaikan berdasarkan kurikulum di SMP IT Al Ghazali Palangka Raya, menurut kriteria ketuntasan minimum (KKM) mata pelajaran IPA. Individu dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai  $\geq (75)$  nilai KKM.

#### b. Uji N-gain

Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan gain skor. Gain adalah selisih antara nilai postes dan pretes, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan guru (Dwi Apriani, 2008:49). Peningkatan pemahaman konsep diperoleh dari N-gain dengan rumus sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor max} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategori

g tinggi:  $(g) > 0.70$

g sedang:  $0.70 > (g) > 0.3$

g rendah nilai  $(g) < 0.3$

**Tabel 3.1 Klasifikasi N-gain**

Koefisien N-gain	Kriteria Pencapaian
$g > 0.7$	Tertinggi
$0.3 \leq g < 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

## 2. Teknik Analisis Pengelolaan Pembelajaran

Analisis data pengelolaan pembelajaran diperoleh dari lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru yang diamati oleh 2 pengamat yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi. Aspek yang diamati pada lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran tersebut terdiri dari 13 aspek. Rumus perhitungan untuk memperoleh presentase pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan model TGT yaitu :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 3. 2 Nilai Konversi Pengelolaan Pembelajaran**

Nilai Konversi (%)	Kategori
80 – 100	Sangat Baik
60 – 79	Baik
40 – 59	Cukup Baik
0 – 39	Kurang Baik

### 3. Teknik Analisis Data Aktivitas Belajar Siswa

Analisis data aktivitas kelompok siswa diperoleh dari lembar pengamatan terhadap aktivitas kelompok siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa penelitian ini bertujuan untuk mengamati aktivitas siswa dalam kelompok pada saat pembelajaran berlangsung yang mana proses ini pun dibantu oleh 2 orang pengamat dengan memberikan penilaian berdasarkan rubrik penilaian aktivitas belajar.

Skor aktivitas belajar masing-masing kelompok yang diperoleh berdasarkan lembar pengamatan dalam pembelajaran menggunakan model TGT kemudian dianalisis dan dikonversikan menggunakan rumus perhitungan yaitu :

$$\text{Konversi nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

**Tabel 3.3 Nilai Konversi Aktivitas Kelompok Siswa dalam Pembelajaran**

Nilai Konversi (%)	Kategori
80 – 100	Sangat Baik
60 – 79	Baik
40 – 59	Cukup Baik
0 – 39	Kurang Baik

#### 4. Teknik Analisis Data Angket Respon Siswa

Penilaian siswa terhadap pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi sub pokok bahasan zat adiktif dan psikotropika. Untuk mengetahui seberapa baik penilaian siswa terhadap pembelajaran tersebut digunakan angket. Data respon siswa dianalisis dengan menghitung persentase (%) respon siswa. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase respon siswa adalah:

$$\% \text{ respon siswa} = \frac{\text{jumlah siswa yang memberikan respon}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Hasil Penelitian**

Simulasi pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2017 di kelas VIII Al Khawarizmi. Simulasi ini melibatkan 24 orang siswa, tujuan dari simulasi untuk melihat ketersediaan waktu dan keterbacaan pelaksanaan Model *Teams Games Tournament*. Pelaksanaan pembelajaran dalam simulasi ini meliputi pelaksanaan pretes, pelaksanaan proses pembelajaran dan postes. Hasil dari simulasi pembelajaran yang dilakukan menunjukkan bahwa setiap tahapan dapat kurang terlaksana cukup baik.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam 3 tahapan. Tahap pertama dilakukan tes awal (pretest) yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Tahap kedua, pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan dibimbing oleh guru. Tahap ketiga, dilakukan tes akhir (posttest) yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah pembelajaran. Data yang diperlukan untuk penelitian ini berupa lembar jawaban tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) yang terdiri dari 30 pilihan Ganda dan lembar angket respon siswa.



## **2. Deskripsi Keterlaksanaan Pengelolaan Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)**

Gambaran keterlaksanaan pembelajaran yaitu, guru mengucapkan salam pembuka, guru memeriksa kehadiran siswa, dan memberikan pretes. Saat pretes siswa tidak dibolehkan membuka buku dan mengerjakan secara individu. Selanjutnya yaitu memberikan apresepsi, siswa menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru tentang zat adiktif dan psikotropika saat apresepsi. Tahap awal (Placement Test) pada pembelajaran TGT adalah melihat rata-rata nilai harian siswa. Skor awal digunakan sebagai acuan dalam pembagian kelompok. Pembagian kelompok berdasarkan kelas atas, kelas sedang, dan kelas bawah.

Langkah selanjutnya yaitu (*Teams*) membentuk kelompok kecil yang heterogen tetapi harmonis berdasarkan nilai ulangan harian siswa, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa. Siswa membentuk kelompok berdasarkan arahan dari guru. Langkah selanjutnya yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan materi secara singkat (Teaching Group). Siswa memperhatikan penjelasan guru dan memberikan respon balik ketika guru memberikan pertanyaan. Sebagian besar siswa belum mengerti mengenai pengertian zat adiktif dan psikotropika, sehingga mereka bertanya mengenai materi zat adiktif dan psikotropika tersebut. Siswa mencatat poin-poin penting dari materi yang disampaikan oleh guru.

Langkah selanjutnya yaitu (*Game*) terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang

diperoleh dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan 4 orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seseorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

Langkah selanjutnya yaitu (*Turnamen*) adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2 dan seterusnya. Mereka akan mendapatkan skor tim apabila mereka melakukan yang terbaik dengan cara menjawab soal yang dilontarkan oleh guru secara cepat.

Langkah penutup yaitu *Fact Test* (tes akhir) dan *Team Score and Team Recognition* (pemberian penghargaan). Berdasarkan kesimpulan yang telah mereka temukan pada LKS guru memberikan posttest yang dikerjakan oleh siswa secara individu dan tidak boleh membuka buku. Dan setelah selesai mengerjakan postes guru memberikan penghargaan kepada salah satu kelompok terbaik. Pada tahap akhir yaitu *Whole-Class Unit* guru menegaskan kembali materi pembelajaran yang masih kurang dimengerti siswa dan tujuan

pembelajaran serta memberikan kesimpulan. Siswa mendengarkan dan mencatat hal-hal penting yang disampaikan oleh guru di buku catatan masing-masing serta bersama-sama menyimpulkan dengan guru. Terakhir guru menutup pembelajaran serta mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran, sedangkan siswa menjawab salam penutup yang disampaikan oleh guru.

Pengelolaan pembelajaran direkam dengan memberikan tanda cek (√) pada lembar observasi aktivitas pembelajaran. Sebelum dilaksanakan pembelajaran 2 orang pengamat diberi arahan terlebih dahulu untuk mengisi lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran agar sesuai dengan rubrik penilaian pengelolaan pembelajaran. Rekaman pelaksanaan pembelajaran disajikan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1. Pengelolaan Pembelajaran Menggunakan Model *Teams games tournament*.

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan		
		P1	P2	$\bar{X}_1$
1.	Guru memberikan <i>pretest</i> secara individual kepada siswa.	4	4	4
2.	Guru memberikan/menyampaikan materi kepada siswa.	4	4	4
3.	Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil terdiri dari 4-5 orang siswa	4	4	4
4.	Guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen	4	4	4
5.	Guru membagi soal kepada masing-masing kelompok turnamen	4	4	4
6.	Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok.	3	3	3
7.	Guru mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.	4	4	4
8.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberikan tanggapan. Dan menyimpulkan hasil pembelajaran.	4	4	4
9.	Guru memberikan penghargaan berdasarkan hasil belajar kelompok yang terbaik.	4	4	4
10.	Guru dan siswa bersama-sama	4	4	4

	menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.			
11.	Guru memberikan <i>posttest</i> kepada siswa untuk dikerjakan secara individu.	4	4	4
<b>Jumlah Skor Perolehan</b>				<b>43</b>
<b>Jumlah Skor Maksimum</b>				<b>44</b>
<b>Konversi Nilai (%)</b>				<b>97,72</b>

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa keterlaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat diasumsikan telah sesuai dengan RPP yang dibuat dan berlangsung dengan sangat baik. Langkah-langkah yang digunakan juga sesuai dengan RPP yang telah dibuat sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan sangat baik.

### 3. Deskripsi Aktivitas Kelompok Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament*.

Aktivitas kelompok siswa selama mengikuti pembelajaran juga direkam oleh dua orang pengamat yang sama dengan cara memberi tanda cek (√) dilembar aktivitas siswa atau rubrik penilaian aktivitas siswa yang dapat dilihat dilampiran . Rubrik penilaian aktivitas belajar mencakup tiga aspek yaitu aspek menganalisis data dan menerapkan konsep, mengkomunikasikan penerapan konsep yang diperoleh, serta kerja sama dengan kelompok. Sebelum dilaksanakan pembelajaran 2 orang pengamat tersebut diberi arahan terlebih dahulu untuk mengisi lembar pengamatan aktivitas belajar kelompok siswa agar sesuai dengan rubrik penilaian aktivitas belajar kelompok. Rekaman aktivitas siswa disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2. Skor Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament*.

No.	Aktivitas siswa	Hasil Pengamatan		
		P1	P2	$\bar{X}_1$
1.	Mengerjakan soal <i>pretest</i> secara individu.	4	4	4
2.	Menyimak penjelasan guru.	3	3	3
3.	Bersama-sama memecahkan masalah dalam kelompok belajar.	3	3	3
4.	Saling bekerja sama dalam melaksanakan tugas yang diberikan.	4	4	4
5.	Masing-masing kelompok mengerjakan soal turnamen.	4	4	4
6.	Mempersentasikan hasil diskusi soal turnamen kelompok.	4	4	4
7.	Menanggapi pertanyaan dan masukan dari kelompok lain.	3	3	3
8.	Menyimpulkan materi pembelajaran.	3	4	3,4
9.	Mengerjakan soal <i>posttest</i> secara individu.	4	4	4
<b>Jumlah Skor Perolehan</b>				<b>32,4</b>
<b>Jumlah Skor Maksimum</b>				<b>40</b>
<b>Konversi Nilai (%)</b>				<b>81</b>

Tabel 4.3. Skor Aktivitas Belajar Kelompok

Kelompok	Aspek yang dinilai			Skor Total	Nilai konversi (%)	Kategori
	Menganalisis data dan menentukan konsep	Diskusi kelompok Mengkomunikasikan penerapan konsep yang diperoleh	Kerjasama			
I	3	4	3	10	66,66	Baik
II	4	4	3	11	73,33	Baik
III	3	4	5	12	80	Sangat Baik
IV	3	3	3	9	60	Baik
<b>Rata-rata</b>					<b>69,99</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan tabel 4.3 aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*. Aktivitas belajar kelompok siswa dapat dikatakan terlaksana dengan baik dengan rata-rata sebesar 69,99%. Terlihat bahwa masih ada kelompok yang kurang dalam kerjasama belajar maupun menemukan konsep saat pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dapat mengoptimalkan proses pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa secara kognitif dan keaktifan belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas siswa serta pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sehingga pembelajaran yang berlangsung dapat menjadi lebih baik dan diperoleh secara optimal. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran zat adiktif dan psikotropika sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai yang direncanakan.

#### **4. Deskripsi Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Teams Games Tournament*.**

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat terlihat dari hasil pretes diberikan kepada 24 orang siswa dikelas VIII yang akan mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*. Data pretes dan postes diperoleh dari tes pemahaman konsep siswa yang terdiri dari 30 pilihan ganda. Skor pretes dan postes yang diperoleh siswa dikonversikan dalam bentuk persentase pemahaman konsep siswa. Persentase tersebut yang menjadi tolak ukur untuk menentukan pemahaman konsep siswa. Pada pretes skor terendah yang diperoleh siswa adalah 0 dan skor tertinggi 23 . Pada postes, skor terendah yang diperoleh siswa adalah 10 dan skor tertinggi adalah 28. Hasil pretes dan postes secara umum dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4. menunjukkan secara garis besar siswa mengalami perubahan dari pretes ke postes. Hasil data pretes pada semua indikator menunjukkan skor terendah 9 sebesar 37,5% dan skor tertinggi 23 sebesar 95,83%. Hasil data postes pada semua indikator menunjukkan skor terendah 19 sebesar 79,17% dan skor tertinggi 29 sebesar 120,83% , dimana rata-rata persentase pemahaman siswa pada pretes sebesar 43,89%, dan pada postes sebesar 83,75%. Siswa mengalami kenaikan pemahaman konsep dari pretes ke postes.

Tabel 4.4. Data Persentase Pemahaman Siswa Pada Pretest dan Postest.

Kode Siswa	Skor			Postest	Skor	
	Pretest	Persentase Pemahaman (%)	Keterangan		Persentase Pemahaman (%)	Keterangan
A-1	13	43,33	Tidak Tuntas	21	70,00	Tuntas
A-2	11	36,67	Tidak Tuntas	24	80,00	Tuntas
A-3	18	60,00	Tidak Tuntas	25	83,33	Tuntas
C-4	23	76,67	Tidak Tuntas	29	96,67	Tuntas
D-5	11	36,67	Tidak Tuntas	29	96,67	Tuntas
F-6	13	43,33	Tidak Tuntas	29	96,67	Tuntas
I-7	22	73,33	Tidak Tuntas	26	86,67	Tuntas
M-8	13	43,33	Tidak Tuntas	23	76,67	Tuntas
M-9	13	43,33	Tidak Tuntas	28	93,33	Tuntas
M-10	14	46,67	Tidak Tuntas	26	86,67	Tuntas
M-11	11	36,67	Tidak Tuntas	20	66,67	Tidak Tuntas
M-12	11	36,67	Tidak Tuntas	23	76,67	Tuntas
M-13	15	50,00	Tidak Tuntas	25	83,33	Tuntas
M-14	17	56,67	Tidak Tuntas	28	93,33	Tuntas
N-15	11	36,67	Tidak Tuntas	19	63,33	Tidak Tuntas
N-16	9	30,00	Tidak Tuntas	22	73,33	Tuntas
P-17	19	63,33	Tidak Tuntas	22	73,33	Tuntas
R-18	9	30,00	Tidak Tuntas	29	96,67	Tuntas
R-19	9	30,00	Tidak Tuntas	24	80,00	Tuntas
R-20	9	30,00	Tidak Tuntas	27	90,00	Tuntas
R-21	10	33,33	Tidak Tuntas	28	93,33	Tuntas
S-22	11	36,67	Tidak Tuntas	25	83,33	Tuntas
S-23	13	43,33	Tidak Tuntas	23	76,67	Tuntas
Z-24	11	36,67	Tidak Tuntas	28	93,33	Tuntas
<b>Rata-rata</b>		<b>43,89</b>	<b>Tidak Tuntas</b>		<b>83,75</b>	<b>Tuntas</b>

Tabel 4.4. adalah data persentase pemahaman peserta didik pada pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Tujuan diberikannya pretest dan posttest kepada peserta didik adalah untuk dan mengukur kemampuan tingkat pemahaman siswa terhadap materi zat adiktif dan psikotropika yang diajarkan pada saat tersebut.

##### **5. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar peserta didik dalam Pembelajaran Yang Menggunakan Model *Teams Games Tournament*.**

Nilai ketuntasan peserta didik dapat dilihat pada saat guru memberikan soal pretest dan posttest didalam kelas baik sebelum pembelajaran berlangsung maupun sesudah pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik pada materi yang akan diajarkan dikelas tersebut. Dengan dilakukannya pretest dan posttest kita dapat melihat nilai ketuntasan pada masing-masing peserta didik apakah nilai tersebut sudah memenuhi KKM atau masih banyak dibawah KKM yang telah ditentukan. Maka dari itu sangat perlu dilakukan pretest dan posttest terhadap peserta didik untuk mengetahui nilai ketuntasan hasil belajar peserta didik pada materi zat adiktif dan psikotropika. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) khususnya pada materi zat adiktif dan psikotropika dapat membantu meningkatkan nilai ketuntasan siswa yang sebagian siswanya masih ada yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata atau masih di bawah KKM. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap model pembelajaran yang digunakan guru pada saat mengajar didalam kelas.

Nilai ketuntasan peserta didik secara umum dapat dilihat pada Tabel 4.5.

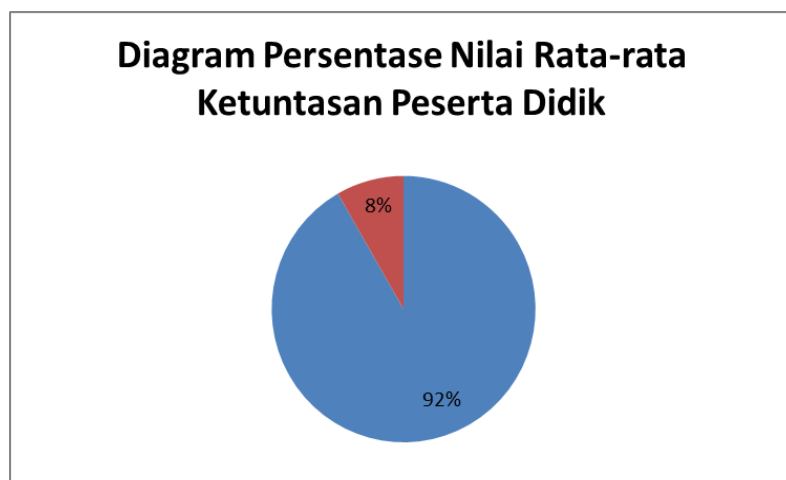


Tabel 4.5. Data Persentase Pemahaman peserta didik Pada Pretest dan Posttest.

Kode Siswa	Skor			Skor		
	<i>Pretest</i>	Presentase Pemahaman (%)	Keterangan	<i>Posttest</i>	Presentase Pemahaman (%)	Keterangan
A-1	13	43,33	Tidak Tuntas	21	70,00	Tuntas
A-2	11	36,67	Tidak Tuntas	24	80,00	Tuntas
A-3	18	60,00	Tidak Tuntas	25	83,33	Tuntas
C-4	23	76,67	Tidak Tuntas	29	96,67	Tuntas
D-5	11	36,67	Tidak Tuntas	29	96,67	Tuntas
F-6	13	43,33	Tidak Tuntas	29	96,67	Tuntas
I-7	22	73,33	Tidak Tuntas	26	86,67	Tuntas
M-8	13	43,33	Tidak Tuntas	23	76,67	Tuntas
M-9	13	43,33	Tidak Tuntas	28	93,33	Tuntas
M-10	14	46,67	Tidak Tuntas	26	86,67	Tuntas
M-11	11	36,67	Tidak Tuntas	20	66,67	Tidak Tuntas
M-12	11	36,67	Tidak Tuntas	23	76,67	Tuntas
M-13	15	50,00	Tidak Tuntas	25	83,33	Tuntas
M-14	17	56,67	Tidak Tuntas	28	93,33	Tuntas
N-15	11	36,67	Tidak Tuntas	19	63,33	Tidak Tuntas
N-16	9	30,00	Tidak Tuntas	22	73,33	Tuntas
P-17	19	63,33	Tidak Tuntas	22	73,33	Tuntas
R-18	9	30,00	Tidak Tuntas	29	96,67	Tuntas
R-19	9	30,00	Tidak Tuntas	24	80,00	Tuntas
R-20	9	30,00	Tidak Tuntas	27	90,00	Tuntas
R-21	10	33,33	Tidak Tuntas	28	93,33	Tuntas
S-22	11	36,67	Tidak Tuntas	25	83,33	Tuntas
S-23	13	43,33	Tidak Tuntas	23	76,67	Tuntas
Z-24	11	36,67	Tidak Tuntas	28	93,33	Tuntas
<b>Rata-rata</b>		<b>43,89</b>	<b>Tidak Tuntas</b>		<b>83,75</b>	<b>Tuntas</b>

Tabel 4.5. menunjukkan nilai peserta didik yang sudah melakukan pretest

dan posttest dan dapat terlihat nilai ketuntasan peserta didik walaupun masih beberapa nilai peserta didik yang masih belum tuntas atau masih dibawah KKM yang telah ditentukan. Dapat dilihat pada gambar 4.1. persentase rata-rata peserta didik.



Gambar 4.1 Diagram Persentase nilai rata-rata peserta didik

Gambar 4.1 adalah diagram persentase yang menunjukkan nilai rata-rata ketuntasan peserta didik. Warna merah hati menunjukkan nilai 8% untuk peserta didik yang masih belum tuntas atau masih dibawah KKM sedangkan yang berwarna biru menunjukkan nilai 92% untuk siswa yang tuntas atau sdh memenuhi KKM yang sudah ditentukan.

#### **6. Deskripsi Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament*.**

Angket respon siswa diberikan agar mengetahui tanggapan siswa setelah pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* pada materi zat adiktif dan psikotropika dan angket respon ini diisi oleh masing-masing siswa. Hasil respon siswa yang telah diperoleh dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament*.

No	Uraian	Keterangan			
		Senang		Tidak senang	
1	Bagaimana perasaan anda selama mengikuti kegiatan pembelajaran ini ?	Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
		24	100	0	0
2	Bagaimana pendapat anda terhadap :	Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
	a. materi pelajaran ?	22	91,67	2	8,3
	b. lembar kerja siswa ?	22	91,67	2	8,3
	c. suasana belajar dikelas ?	24	100	0	0
		Ya		Tidak	
3	Selama pembelajaran berlangsung apakah anda dapat berdiskusi dengan baik ?	Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
		21	87,5	3	12,5
4.	Apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) baru bagi anda ?	23	95,83	1	4,17
5.	Bagaimana pendapat anda mengenai pokok bahasan zat adiktif dan psikotropika ?	Mudah		Tidak mudah	
		Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
		23	95,83	1	4,17
6.	Apakah anda berminat untuk mengikuti proses belajar mengajar dengan materi biologi yang lain menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> )?	Berminat		Tidak berminat	
		Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
		21	87,5	3	12,5

Tabel 4.6 menunjukkan hasil analisis angket respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* siswa berpendapat merasa senang terhadap pembelajaran sebesar 100%, pendapat siswa terhadap lembar kerja siswa merasa senang sebesar 91,67% dan tidak senang sebesar 8,3%. Selama pembelajaran berlangsung siswa dapat berdiskusi dengan baik sebesar 87,5% dan tidak dapat berdiskusi dengan baik sebesar 12,5%, hal ini dikarenakan

suasana belajar yang tidak tenang. Sebanyak 95,83% siswa mudah berpendapat pada pokok bahasan zat adiktif dan psikotropika dan sebesar 4,17% tidak mudah. Siswa berminat menggunakan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebesar 87,5% dan sebanyak 12,5% siswa tidak berminat.

#### **7. Deskripsi Skor Turnamen Terhadap Pembelajaran Model *Teams Games Tournament*.**

Turnamen diikuti oleh anggota kelompok dari masing – masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan – pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok, sehingga diperoleh hasil nilai kelompok sebagai berikut :

Tabel 4.7 Nilai turnamen pada setiap kelompok

Pemain	Tim	Permainan I	Permainan II	Permainan III	Permainan IV	Total skor
Aulia,a dimetha ,putri,fi kri,anis a,fadhil	Kam boja	3	2	2	2	9
Reza,ha lim,ah mad,fai	Tuli p	2	2	1	2	7

sal,husi n, lintang						
Madan, raehan,i mut,nur ul,arya, rasyid	Mel ati	1	3	1	1	6
Haqee m, ryan,sal sa,syah rul, zaidan	Ma war	2	1	1	1	5

Sumber: Slavin, E Robert. 1995. *Educational Psycology*. United States Of America : Allan and Bacon.

Tabel diatas secara umum, guru meminta siswa memberikan poin 10 untuk siswa yang mencapai skor tertinggi, poin 5 untuk skor lebih rendah, dan poin 1 untuk skor paling rendah. Tabel 4.7 merupakan gambaran nilai yang didapat pada saat turnamen berlangsung.

## **B. Pembahasan**

Pembahasan dalam penelitian ini merupakan hasil observasi selama penelitian. Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila terdapat

interaksi dengan baik antara guru dan siswa. Proses pembelajaran guru harus dapat menentukan metode-metode yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran, yang disesuaikan dengan karakteristik materi yang akan disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Proses pembelajaran dapat dikatakan optimal apabila terdapat keaktifan siswa dan guru dalam proses pembelajaran yang nantinya berdampak pada hasil belajar siswa yang baik sehingga proses pembelajaran dapat berkualitas.

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar diketahui setelah diadakan evaluasi dengan cara memberikan pretes dan postes. Sejauh mana tingkat keberhasilan belajar mengajar, dapat dilihat dari daya serap siswa dan presentase keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dapat diketahui melalui hasil belajar siswa. Sebelum melakukan penelitian ini dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan observasi awal untuk mengidentifikasikan permasalahan. Guru juga mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Pembelajaran yang diterapkan pada kelas VIII adalah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan crossword puzzle, dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x15 menit. Pada pembelajaran ini yang bertindak sebagai guru adalah peneliti sendiri. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda dan didalam kelompok-kelompok ada permainan tournament yang dibantu dengan

crossword puzzle dan pada pembelajaran ini, penjelasan materi langsung disampaikan oleh guru.

Sebelum peneliti melakukan penelitian di kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya pada mata pelajaran IPA materi sistem zat adiktif dan psikotropika, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen kepada peserta didik kelas VIII yang dijadikan untuk uji coba instrumen. Setelah uji coba instrumen dilakukan, soal tersebut diuji validitasnya. Soal-soal yang valid digunakan sebagai soal THB (pre-test dan post-test) saat penelitian.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar. Hasil belajar adalah besarnya skor test yang dicapai peserta didik setelah mendapatkan perlakuan selama proses belajar mengajar berlangsung. Belajar menghasilkan suatu perubahan pada peserta didik. Perubahan yang terjadi akibat proses belajar adalah berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap.

Hasil analisis uji N-gain penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Hal ini membuktikan bahwa dalam penelitian ini pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan bantuan crossword puzzle mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal itu dikarenakan proses pembelajaran pada model kooperatif tipe *Teams*

*Games Tournaments* (TGT) telah mampu mengaktifkan peserta didik sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat *teacher center* tapi telah bernuansa *student center*.

Adanya peningkatan hasil belajar tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya, salah satunya adalah metode dan gaya mengajar guru. Metode dan gaya mengajar guru juga memberi pengaruh terhadap minat peserta didik dalam belajar Biologi. Oleh karena itu hendaknya guru dapat menggunakan metode dan gaya mengajar yang dapat menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik. Dominikus Catur Raharja menyatakan: (Jakarta, 2001:hal 7)

“Guru adalah kreator proses belajar mengajar. Guru adalah orang yang akan mengembangkan suasana bebas bagi peserta didik untuk mengkaji apa yang menarik minatnya, mengekspresikan ide-ide dan kreativitasnya dalam batas-batas norma-norma yang ditegakkan secara konsisten”.

Cara penyampaian pelajaran yang kurang menarik menjadikan peserta didik kurang berminat dan kurang bersemangat untuk mengikutinya. Namun sebaliknya, jika pelajaran disampaikan dengan cara dan gaya yang menarik perhatian, maka akan menjadikan peserta didik tertarik dan bersemangat untuk selalu mengikutinya dan kemudian mendorongnya untuk terus mempelajarinya. Sebagaimana hadits dari Anas bin Malik, tentang metode pendidikan dan pengajaran yang membuat mudah, gembira dan kompak.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* merupakan model pembelajaran yang didalamnya terdapat turnamen pembelajaran, dimana peserta didik dibagi kedalam kelompok-kelompok yang homogen dan saling bersaing untuk mendapatkan poin bagi kelompoknya masing-masing. Dari



berbagai macam penelitian terhadap penerapan model pembelajaran ini memberikan kesimpulan akhir tentang keefektifan pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Ini menggambarkan bahwa proses belajar-mengajar dengan model ini menyenangkan peserta didik sehingga memberikan pengaruh yang positif terhadap peserta didik dengan adanya peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik.

Terjadinya pengaruh hasil belajar peserta didik dikarenakan pada saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang menekankan peserta didik untuk aktif di dalam kelas pada saat pembelajaran maupun diskusi yang didalamnya terdapat games dan turnamen, serta menjawab soal dengan bermain crossword puzzle.

Peningkatan pemahaman konsep didasarkan pada data hasil pretes dan postes siswa. Butir soal pada pretes dan postes mewakili konsep pada materi zat adiktif dan psikotropika, dimana setiap butir soal pretes dan postes memiliki kriteria penskoran masing-masing. Total skor yang didapatkan peserta didik ini dikonversikan dalam bentuk persentase pemahaman dan kemudian diklasifikasikan tingkat pemahaman peserta didik. Pemahaman konsep peserta didik pada setiap indikator dapat ditelusuri dengan menganalisis pola jawaban dalam hasil pekerjaan siswa dari pretes dan postes baik secara individu maupun secara berkelompok. Perubahan pemahaman konsep peserta didik dari pretest ke

posttest berdasarkan N-Gain dapat dilihat pada tabel. Dan perubahan pemahaman konsep peserta didik setiap indikator dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8. Perubahan Pemahaman Konsep Siswa Dari Pretest Ke Posttest Berdasarkan N-Gain ternormalkan.

Kode Siswa	Skor				N-Gain	Keterangan
	Pretest	Presentase Pemahaman (%)	Posttest	Presentase Pemahaman (%)		
A-1	13	43,33	21	70,00	0,47	Sedang
A-2	11	36,67	24	80,00	0,68	Sedang
A-3	18	60,00	25	83,33	0,58	Sedang
C-4	23	76,67	29	96,67	0,86	Tinggi
D-5	11	36,67	29	96,67	0,95	Tinggi
F-6	13	43,33	29	96,67	0,94	Tinggi
I-7	22	73,33	26	86,67	0,50	Sedang
M-8	13	43,33	23	76,67	0,59	Sedang
M-9	13	43,33	28	93,33	0,88	Tinggi
M-10	14	46,67	26	86,67	0,75	Tinggi
M-11	11	36,67	20	66,67	0,47	Sedang
M-12	11	36,67	23	76,67	0,63	Sedang
M-13	15	50,00	25	83,33	0,67	Sedang
M-14	17	56,67	28	93,33	0,85	Tinggi
N-15	11	36,67	19	63,33	0,42	Sedang
N-16	9	30,00	22	73,33	0,62	Sedang
P-17	19	63,33	22	73,33	0,27	Rendah
R-18	9	30,00	29	96,67	0,95	Tinggi
R-19	9	30,00	24	80,00	0,71	Tinggi
R-20	9	30,00	27	90,00	0,86	Tinggi
R-21	10	33,33	28	93,33	0,90	Tinggi
S-22	11	36,67	25	83,33	0,74	Tuntas
S-23	13	43,33	23	76,67	0,59	Sedang
Z-24	11	36,67	28	93,33	0,89	Tinggi
<b>Rata-rata</b>		<b>43,89</b>		<b>83,75</b>	<b>0,70</b>	<b>Tinggi</b>

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa persentase pemahaman konsep siswa pada saat postes mengalami peningkatan dibandingkan persentase pemahaman konsep siswa saat pretes. Perubahan pemahaman konsep dihitung menggunakan rumus

gain ternormalitas. Gain adalah selisih nilai postes dan pretes, gain menunjukkan perubahan pemahaman siswa setelah pembelajaran dilakukan.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* ini sangat berpengaruh terhadap perubahan pemahaman konsep peserta didik. Persentase kemampuan siswa rata-rata semua indikator meningkat dari saat pretes 43,89% menjadi 83,75% saat postes. Persentase rata-rata pemahaman konsep siswa berdasarkan gain sebesar 0,70%. Dengan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*, nilai pretes siswa yang sangat rendah dapat meningkat.

Perubahan pemahaman konsep siswa pada materi zat adiktif dan psikotropika dianalisis dari ragam jawaban siswa saat pretes dan postes. Kedua tes tersebut merupakan tes pemahaman konsep yang diberikan kepada siswa dengan tujuan mengetahui pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*. Perubahan pemahaman konsep siswa dapat dilihat dari grafik pada saat pretes dan postes untuk setiap butir soal dapat dilihat pada Gambar 4.2.



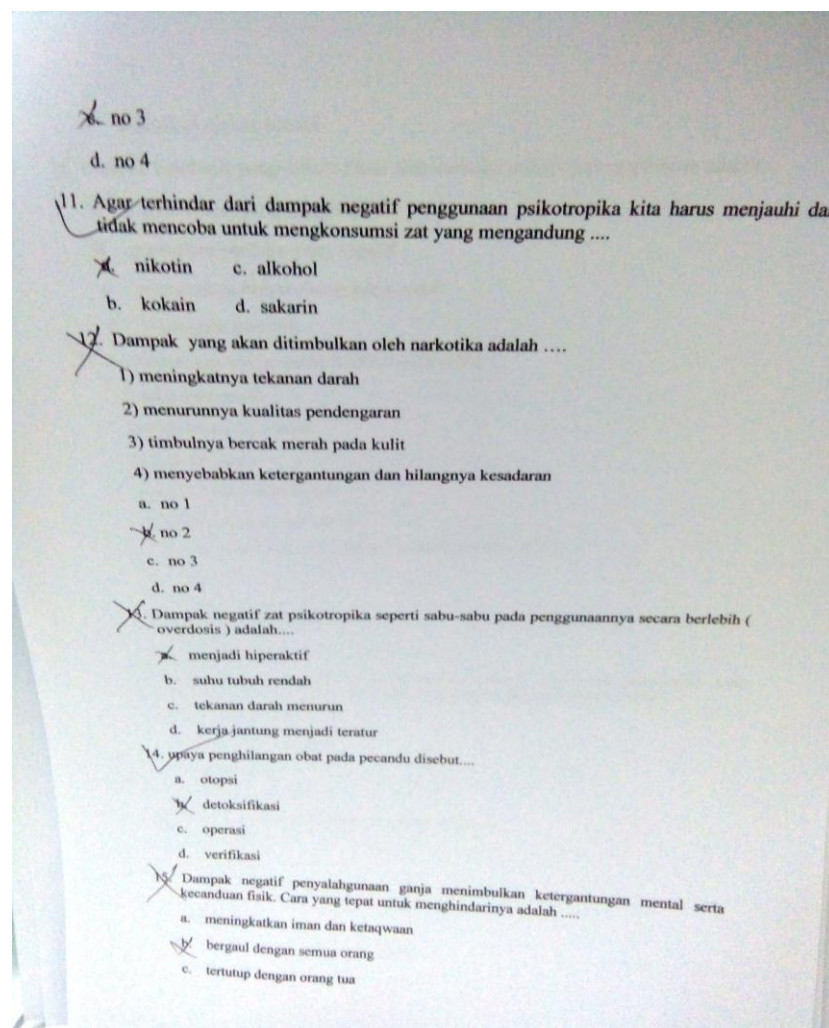
Gambar 4.2. Grafik Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Zat Adiktif Dan Psikotropika

Gambar 4.2. pada grafik pretes yang menunjukkan garis warna biru mengalami penurunan pemahaman konsep siswa, sedangkan pada postes mengalami kenaikan. Skor postes siswa sangat bervariasi dengan nilai ketuntasan sebesar 70. Gambar 4.2 merupakan persentase pemahaman konsep siswa untuk setiap indikator saat pretes dan postes yang menunjukkan dengan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*, nilai pretes siswa yang sangat rendah dapat meningkat.

Gambar 4.2 menunjukkan nilai terendah pada saat pretes dengan kode siswa N-16 nilai sebesar 30,00 mengalami perubahan pemahaman konsep pada saat postes menjadi nilai sebesar 73,33. Dan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi

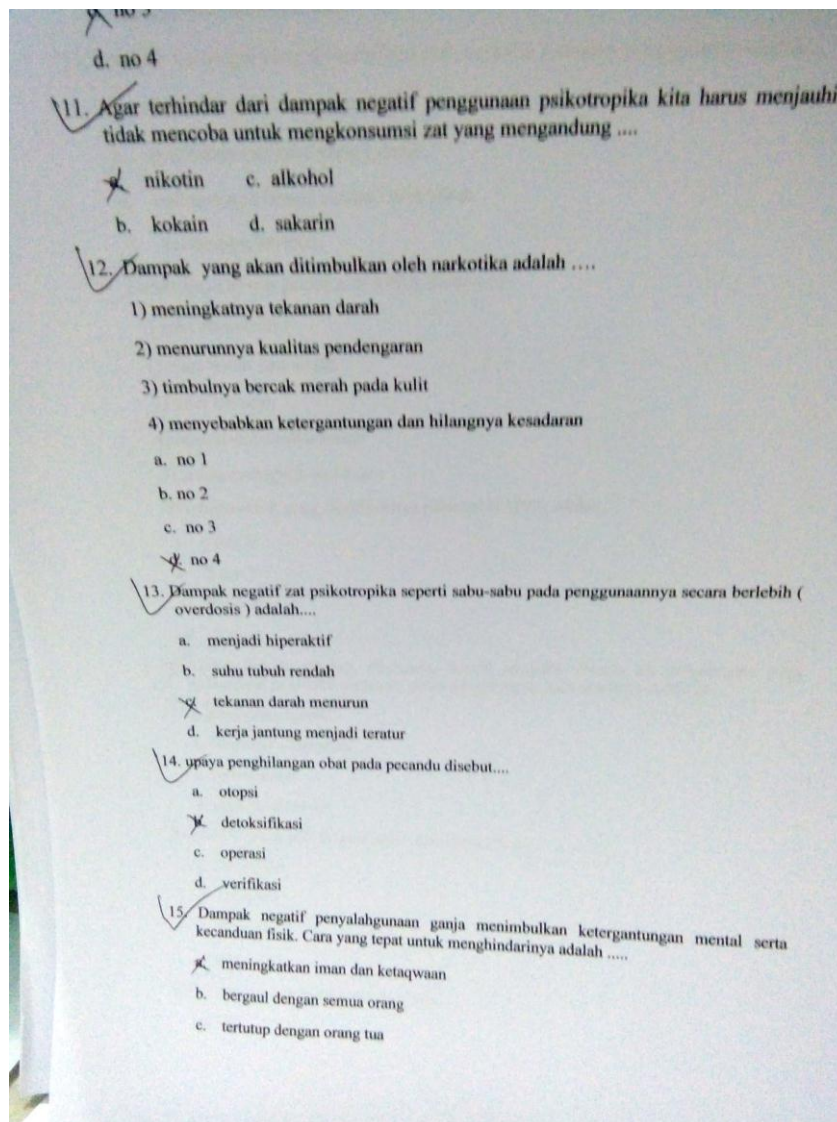
pada saat pretes dengan kode siswa C-14 nilainya sebesar 76,67 mengalami perubahan pemahaman konsep pada saat postes menjadi sebesar 96,67.

Salah satu contoh soal pretes dan postes siswa yang diambil sebagai salah satu sampel dari semua siswa salah satunya kode siswa C-14 yang mengalami peningkatan dari pretes ke postes gambar 4.3 adalah salah satu sampel soal dengan kode siswa C-14 pada saat pretes.



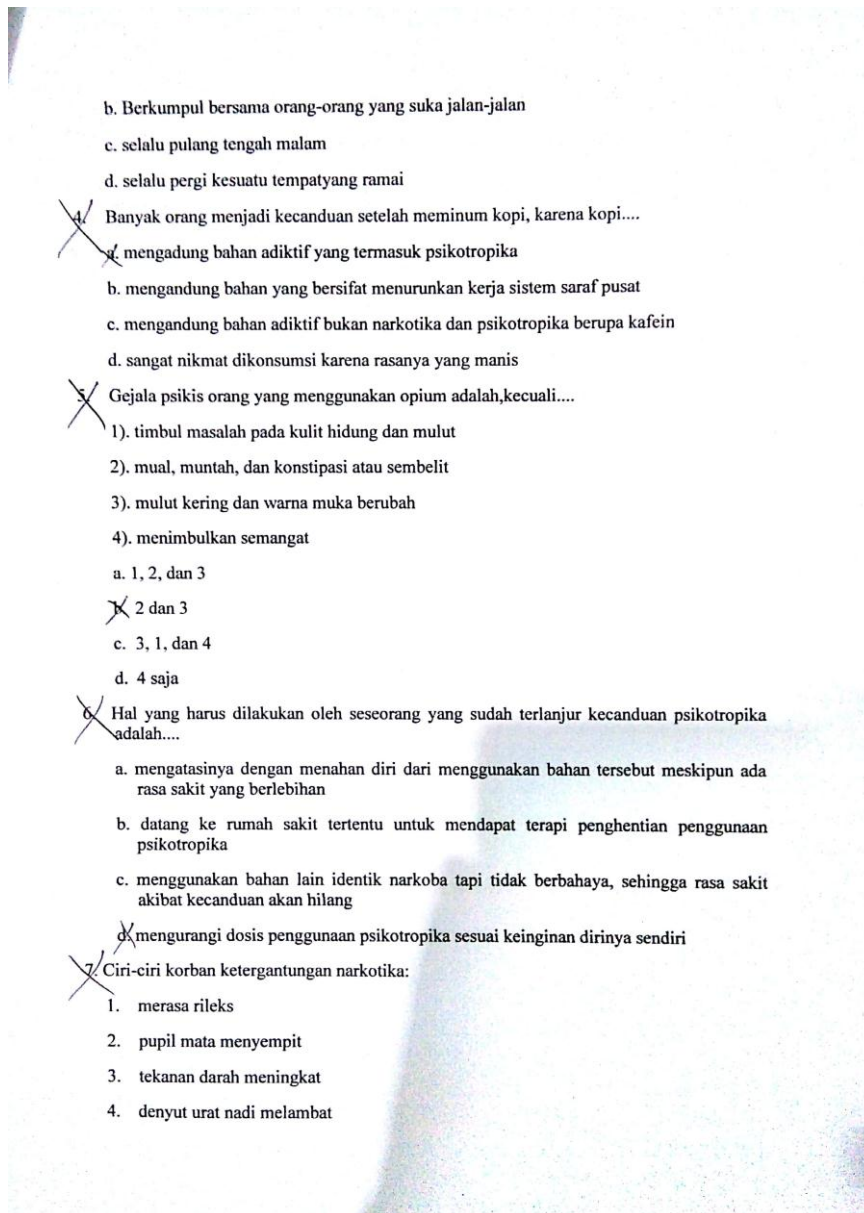
Gambar 4.3 Contoh Jawaban Siswa dengan Kode C-14 Pada Pretes Pada Butir Soal 11,12,13,14 dan 15

Gambar 4.3 adalah salah satu sampel soal pretes yang diambil dari salah satu siswa dengan kode C-14 dengan nilai sebesar 76,67. Siswa dengan kode C-14 pada saat pretes nilainya sudah memenuhi KKM yang ditentukan. Namun ada sebagian siswa yang nilainya masih dibawah KKM. Pada saat pretes siswa menjawab butir soal 12, 13, 15 dengan jawaban yang salah, sedangkan pada butir soal 11 dan 14 siswa menjawab soal dengan benar. Pada butir soal 12 jawaban yang relevan adalah D, butir soal 13 adalah C, butir soal 15 adalah A.



Gambar 4.4 Contoh Jawaban Siswa dengan Kode C-14 Pada Postes Pada Butir Soal 11,12,13,14 dan 15

Gambar 4.4 menunjukkan peningkatan pemahaman konsep siswa dari pretes ke postes dengan nilai sebesar 96,67. Analisis perubahan pemahaman konsep siswa diperoleh dari ragam jawaban siswa yang dominan saat pretes dan postes setiap indikator yang dicapai. Hasil dari pengamatan jawaban pretes dan postes dianalisis dari deskripsi pemahaman konsep dan skor hasil jawaban siswa pada saat melakukan pretes dan postes. Siswa dengan kode C-14 menjawab butir soal 11, 12, 13, 14 dan 15 dengan benar. Selain itu, siswa dengan kode N-16 memperoleh hasil pretes sebesar 30,00 nilai tersebut masih dibawah KKM yang ditentukan. Gambar 4.5 adalah salah satu sampel soal pretes siswa dengan kode siswa N-16

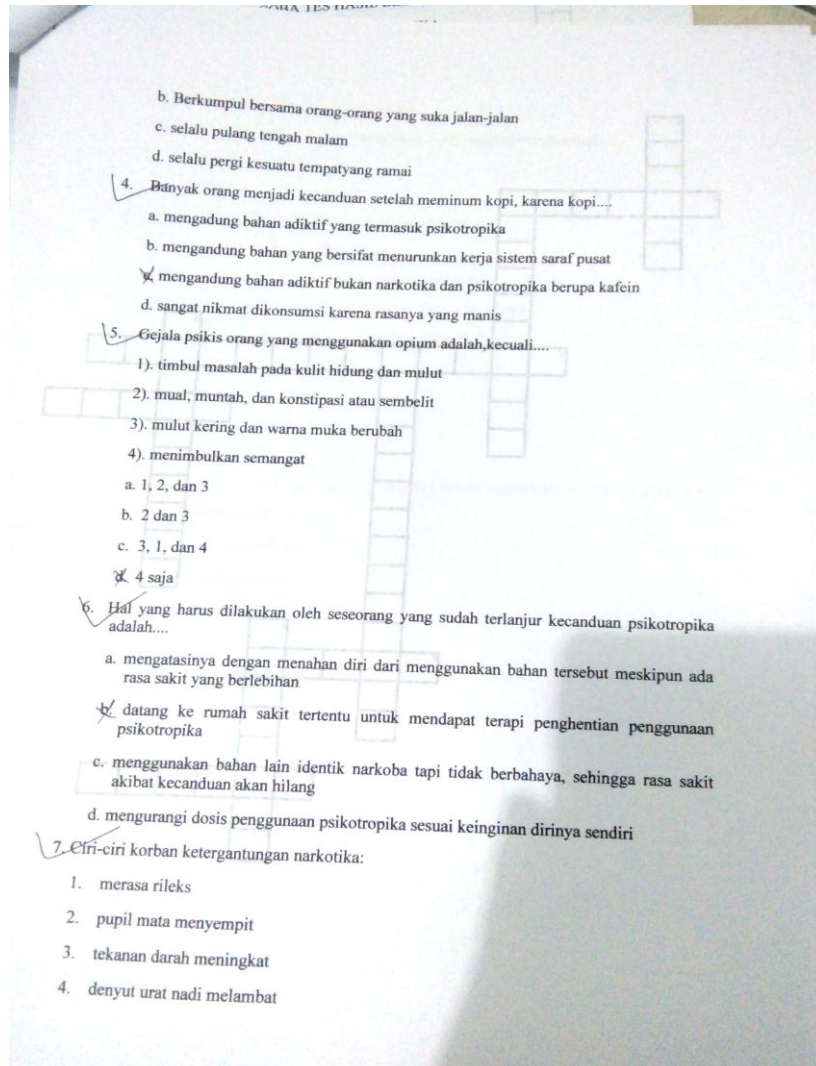


Gambar 4.5 Contoh Jawaban Siswa dengan Kode N-16 Pada Pretes Pada Butir Soal 4, 5, 6 dan 7

Gambar 4.5 adalah salah satu sampel soal pretes pada kode siswa N-16 yang nilainya masih dibawah KKM yang ditentukan. Pada saat peretes siswa dengan kode N-16 menjawab butir soal dengan nomor 4, 5, 6 dan 7 dengan jawaban yang salah. Pada butir soal nomor 4 jawaban yang relevan adalah C, butir soal nomor 5



jawaban yang relevan adalah D, butir soal nomor 6 jawaban yang relevan adalah B dan butir soal nomor 7 jawaban yang relevan adalah C. Setelah melakukan postes siswa dengan kode N-16 mengalami peningkatan hasil nilai sebesar 73,33 dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Contoh Jawaban Siswa dengan Kode N-16 Pada Postes Pada Butir Soal 4, 5, 6 dan 7

Gambar 4.6 adalah salah satu sampel soal postes yang diambil dari kode siswa N-16 dengan nilai sebesar 73,33 telah mencapai KKM yang ditentukan.

Siswa dengan kode N-16 menjawab butir soal nomor 4, 5, 6 dan 7 dengan benar. Perubahan pemahaman siswa dipengaruhi oleh pelaksanaan model *Teams Games Tournament* pada langkah *Team Study*. Dalam proses *Team Study* setiap kelompok mengerjakan LKS secara individu dan berdiskusi dengan sesama teman kelompok. Soal yang terstruktur membantu siswa dalam menjawab soal-soal yang ada pada LKS tersebut. Pada tahap *Student Creative* siswa melakukan pengamatan kembali dari hasil LKS yang dikerjakan siswa apakah sudah sesuai dengan konsep sebenarnya. Siswa melakukan verifikasi dengan berdiskusi kembali sesama kelompok belajar dalam kelompok belajar tersebut siswa mendiskusikan apakah jawaban mereka sudah benar dan seragam. Kemudian siswa menyampaikan diskusi kelompoknya di depan kelas, dari hal tersebut siswa mendapatkan informasi dan dapat saling bertukar informasi dengan kelompok lain. Berikut contoh LKS siswa tipe *Crossword puzzle* yang dijadikan sebagai salah satu contoh pada gambar 4.7.

**Mendatar**

2. Upaya penghilangan obat pada pecandu.
5. Singkatan dari narkotika, psikotropika dan zat adiktif lainnya.
6. Bubuk putih yang berasal dari daun Kaka (*Erythoxylum*).
8. Nama lain dari *Cannabis Sativa*.
10. Contoh zat stimulan.

**Menurun**

1. Psikotropika yang ketergantungannya ringan.
3. Bahan yang mengakibatkan kecanduan.
4. Obat yang memberikan rasa senang yang sangat luar biasa pada pemakaiannya.
7. Dampak negatif yang ditimbulkan oleh rokok.
9. Jenis narkotika yang penggunaannya dengan menggunakan injeksi.

**KELOMPOK 1**

Anggota Kelompok:

- Uccat Maulisa Hasanah .P
- M. Lintang W.P
- Alfarito Dvina .B
- Ahmad Fathu Syadid A.M
- Sofrru Putro Safyan

**KELOMPOK 1**

Gambar 4.7 Contoh Jawaban Siswa Kelompok 1

Gambar 4.7 adalah salah satu sampel LKS menggunakan *Crossword puzzle* yang diberikan kepada peserta didik secara berkelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan di depan kelas kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik atau kelompok yang lain untuk menanggapi jawaban-jawaban setiap kelompok yang maju agar diskusi dapat berjalan dan semua peserta didik dapat

menyampaikan inspirasinya atau pengetahuannya mengenai pokok bahasan yang dibahas pada saat persentasi berlangsung. Peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran tersebut karena siswa belum pernah melakukan permainan model *crossword puzzle* ini pada saat pembelajaran berlangsung. Sampel LKS dengan menggunakan *crossword puzzle* ini disambut antusias oleh peserta didik, karena sebelumnya peserta didik tidak pernah belajar menggunakan *crossword puzzle* ini.

Penggunaan model *Teams Games Tournament* menuntut peserta didik memiliki pengetahuan prasyarat yang bagus dengan karakteristik materi zat adiktif dan psikotropika yang terbilang sulit bagi siswa yang memiliki kemampuan dibawah rata-rata, sehingga siswa tersebut mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas.

Pengelolaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dapat di asumsikan telah sesuai dengan RPP yang dibuat berlangsung sangat baik. Dengan adanya lembar pengelolaan pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil semangat peserta didik dalam melakukan proses belajar mengajar agar tercipta suasana pembelajaran yang nyaman sehingga ilmu yang diberikan atau diajarkan dapat segera dipahami oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi zat adiktif dan psikotropika di kelas VIII Al-Khawarizmi SMP IT Al Ghazali Palangka raya. Didalam pengelolaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* ini guru membimbing peserta didik dalam diskusi kelompok dan mengarahkan peserta

didik untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dengan tujuan agar peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Disela-sela pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dan jenuh maka guru mengadakan permainan atau turnamen tentang materi tersebut sesuai dengan sintak model pembelajaran TGT agar siswa bersemangat atau aktif dalam melakukan permainan yang dibimbing langsung oleh guru tersebut, dengan tujuan agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik karena masa-masa SMP masih senang-senanginya bermain dan hampir setiap waktunya dihabiskan untuk bermain. Maka dari itu peneliti tertarik menggunakan model TGT tipe crossword puzzle untuk dijadikan penelitian pada peserta didik yang masih dibangku SMP. Model pembelajaran yang digunakan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang nantinya apakah hasil belajar peserta didik dapat meningkat atau tidak. Berdasarkan data yang didapat dari hasil penelitian yang dilakukan, bahwa pembelajaran yang menggunakan model TGT mengalami peningkatan dengan rata-rata 97,72%.

Aktivitas pembelajaran peserta didik baik itu secara kelompok maupun individu dapat dilihat di tabel 4.2 dan tabel 4.3 yang menunjukkan hasil aktivitas belajar peserta didik baik secara individu maupun kelompok diperoleh rata-rata sebesar 81% dan skor aktivitas belajar kelompok dapat dikatakan terlaksana dengan baik.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari nilai pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik baik sebelum pembelajaran dimulai

maupun sesudah pembelajaran dimulai, dengan tujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi zat adiktif dan psikotropika. Nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel 4.4 yang menunjukkan hasil data pretes pada semua indikator menunjukkan skor terendah 9 sebesar 37,5% dan skor tertinggi 23 sebesar 95,83%. Hasil data postes pada semua indikator menunjukan skor terendah 19 sebesar 79,17% dan skor tertinggi 29 sebesar 120,83% , dimana rata-rata persentase pemahaman peserta didik pada pretes sebesar 43,89%, dan pada postes sebesar 83,75%. Peserta didik mengalami kenaikan pemahaman konsep dari pretes ke postes.

Nilai ketuntasan peserta didik dapat dilihat pada saat guru memberikan soal pretest dan posttest didalam kelas baik sebelum pembelajaran berlangsung maupun sesudah pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik pada materi yang akan diajarkan dikelas tersebut. Dengan dilakukannya pretest dan posttest kita dapat melihat nilai ketuntasan pada masing-masing peserta didik apakah nilai tersebut sudah memenuhi KKM atau masih banyak dibawah KKM yang telah ditentukan. Maka dari itu sangat perlu dilakukan pretest dan posttest terhadap peserta didik untuk mengetahui nilai ketuntasan hasil belajar peserta didik pada materi zat adiktif dan psikotropika. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) khususnya pada materi zat adiktif dan psikotropika dapat membantu meningkatkan nilai ketuntasan siswa yang sebagian siswanya masih ada yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata atau masih di bawah KKM. Hal tersebut

sangat berpengaruh terhadap model pembelajaran yang digunakan guru pada saat mengajar didalam kelas.

Hasil analisis angket respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* siswa berpendapat merasa senang terhadap pembelajaran sebesar 100%, pendapat siswa terhadap lembar kerja siswa merasa senang sebesar 91,67% dan tidak senang sebesar 8,3%. Selama pembelajaran berlangsung siswa dapat berdiskusi dengan baik sebesar 87,5% dan tidak dapat berdiskusi dengan baik sebesar 12,5%, hal ini dikarenakan suasana belajar yang tidak tenang. Sebanyak 95,83% siswa mudah berpendapat pada pokok bahasan zat adiktif dan psikotropika dan sebesar 4,17% tidak mudah. Siswa berminat menggunakan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebesar 87,5% dan sebanyak 12,5% siswa tidak berminat.

Turnamen diikuti oleh anggota kelompok dari masing – masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan – pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

Dalam turnamen ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing – masing ditempatkan dalam meja – meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Turnamen

ini diawali dengan memberitahukan aturan turnamen. Setelah itu turnamen dimulai dengan membagikan nomor soal untuk bermain. Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja mengambil nomor soal yang sudah disediakan. Kemudian pemain membacakan nomor soal yang sudah didapat dan soal akan dibacakan oleh guru kemudian siswa yang akan menjawabnya. Jika jawaban siswa tepat maka akan diberikan skor tertinggi yaitu 10, sedangkan apabila jawaban kurang tepat akan diberikan skor terendah yaitu 5 dan jika jawaban siswa salah atau tidak terlalu tepat maka akan diberikan skor yang sangat rendah yaitu 2.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan :

1. Pengelolaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* pada materi zat adiktif dan psikotropika di kelas VIII Al-Khawarizmi SMP IT Al Ghazali Palangka raya memperoleh nilai 97,72% kategori sangat baik.
2. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model TGT *Teams Games Tournament* pada materi zat adiktif dan psikotropika di kelas VIII Al-Khawarizmi SMP IT Al Ghazali Palangka Raya diperoleh rata-rata sebesar 69,99% kategori baik.
3. Peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya setelah penerapan model TGT *Teams Games Tournament* tipe Crossword Puzzle diperoleh nilai rata-rata untuk pretest 43,89% kategori rendah sedangkan nilai rata-rata untuk posttest 83,75% tinggi.
4. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada materi zat adiktif dan psikotropika di kelas VIII SMP IT Al Ghazali Palangka Raya diperoleh nilai rata 8% untuk peserta didik yang tidak tuntas dan 92% untuk peserta didik yang tuntas.
5. Hasil analisis angket respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* siswa berpendapat merasa senang

terhadap pembelajaran sebesar 100%, pendapat siswa terhadap lembar kerja siswa merasa senang sebesar 91,67% dan tidak senang sebesar 8,3%. Selama pembelajaran berlangsung siswa dapat berdiskusi dengan baik sebesar 87,5% dan tidak dapat berdiskusi dengan baik sebesar 12,5%, hal ini dikarenakan suasana belajar yang tidak tenang. Sebanyak 95,83% siswa mudah berpendapat pada pokok bahasan zat adiktif dan psikotropika dan sebesar 4,17% tidak mudah. Siswa berminat menggunakan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebesar 87,5% dan sebanyak 12,5% siswa tidak berminat.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut : (1) Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk materi yang karakteristiknya sesuai dengan model pembelajaran tersebut dan memperhatikan sintak model pembelajarannya; (2) Lembar kerja siswa yang digunakan perlu dilakukan perbaikan dan pengembangan yang lebih baik, terutama pada bentuk soal yang digunakan.

### Daftar pustaka

- Agustin, M, 2011. *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama
- Ahmad Rohani. 2004. *Pengelolaan Pengajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, 2000. *Menejemen Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman, 2010. *Belajar dan pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Bambang, Prasetyo. 2006. *Metode penelitian kuantitatif teori dan aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bastian, E, 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar siswa pada Materi Sistem Pencernaan manusia di kelas VII MTsN 2 Palangka Raya*. Palangka Raya STAIN Palangka Raya.
- Darwyan., Syah., dkk, 2009. *pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Donald Ary, dkk, 2007. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Dwi Apriyani, 2008. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Interkatif*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Hamid Darmadi, 2011. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: pustaka Belajar.
- Istamar, Syamsuri, dkk, 2006. *IPA Biologi untuk SMP kelas VIII*. Malang: Erlangga.
- Kiki Dwi Kusumaningsih dan Leonardo, 2009. *Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap peningkatan Hasil Belajar Biologi pada konsep system pencernaan manusia*. (Jurnal Ilmiah Exacta, 2 (1): 19-20. Universitas Indraprasta PGRI, Mei 2009).
- Nasution, 1994. *Teknologi pendidikan*. Jakarta Balai Pustaka.

- Poerwadaminta, 2015. *kamus Umum Bahasa Indones*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Riduan, 2011. *Skala Pengukuran variable-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rusman, 2010. *Model-model pembelajaran*. Mengembangkan professional guru. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sagala, S, 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, A, 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudarmaji, 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Pengaruh terhadap konsep pembelajaran Sekolah swasta dan Negeri. Jakarta: Prestasi pustakarya.
- Sudjana, N, Ibrahim, 2001. *Penelitian dan penilaian pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Gensindo.
- Sugiono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif Dn R & D*.
- Suharsimi Arikunto, 1999. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi, 2007. *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: Aksara.
- Supriyadi, Gito, 2011, *Pengantar dan teknik evaluasi pembelajaran*. Malang: Intimedia press.
- Sumarna Surapranata, 2006. *Analisis, validitas, reliabilitas, dan interpretasi hasil tes implementasi kurikulum 2014*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sriyono, 1992, *Teknik belajar mengajar dalam CBS*. Jakarta: Rineka cipta.
- Slamet, 2011. *Evaluasi pendidikan*. Salatiga: . Bumi Aksara.
- Slavin, E Robert. 1995. *Educational Psycology*. United States Of America : Allan and Bacon.
- Tafsir Tarbawi dan Tafsir Al-quranul Adzim, *Terjemahan Tafsir Ibnu Katsir kampung sunnah 2013*.

- Tim Redaksi Fokus media, 2005, *Himpunan peraturan perundangan standar Nasional Pendidikan*. Bandung: Fokus Media.
- Trianto, 2010. *Mendesain model pembelajaran Inovatif-progresif, konsep, landasan, dan implementasi pada kurikulum tingkat satuan pendidikan KTSP*. Jakarta: Kencana.
- Nana Sudjana, 1995. *Penilaian Hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nanang Martono, 2010. *Metode penelitian kuantitatif analisis isi dan analisis data sekunder Edisi Revisi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wahyudi, 2002. *Tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPA*. (Jurnal pendidikan dan kebudayaan 36 (8) : 387-389).
- Wina sanjaya, 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan praktik pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Warsono, 2013. *Pengembangan aktif dan asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdaya.